

AMIGA •

IBM PC • COMMODORE • ATARI • MACINTOSH

84 STRONY
ZAWIERA KOB NEWS

KWIECIEŃ
(4/95)

INDEX 321052
ISSN 230-7723
CENA 2 zł 50,00
wzrost 100 zł

SECRET SERVICE

23

WING COMMANDER 3 • GUILTY •
TOWER ASSAULT • KING'S QUEST 7
PREMIER MANAGER 3 •
BIG RED ADVENTURE
INFERNO • PINKIE •
PANZER GENERAL •
i inne...

Niech żyje
2 LATA

Wydanie poszerzone
i uzupełnione



WYBIERZ IBM THINKPAD
WYBIERZ DLA
KOB NEWS

SECRET SERVICE

**MORTAL
KOMBAT 2
TAJNE MISJE**

SPECJALNIE DLA SECRET SERVICE
NIESPODZIANKA OD ACCLAIM
TAJNE MISJE HUMANITARNY

AMIGA I PC

WYBIERZ DEMONSTRACJA
WYBIERZ DLA
PRENUMERATORÓW

SECRET SERVICE

**TAEKWONDO
MASTER**

DWA RAZY PLAYABLE DEMO I SLIDE SHOW

**PROJECT
BATTLEFIELD**

4500 I 41200

**32
STRONY
KGB
NOWY
GRAVIS
ACE
RELACJA
Z URODZIN
SS'a**

**SPECJALNA
EDYCJA KGB**

Copyright: Mangel & Wulfsberg (Popyt, Inc.)

NIE PRZEGAP WIELKIEJ KWIETNIOWEJ PREMIERY!!

ITI CINEMA (DYSTRYBUTOR FILMU)
ORAZ

IPS COMPUTER GROUP (DYSTRYBUTOR GRY KOMPUTEROWEJ)
PORYWAJĄ CIĘ W NIEZNANY DOTĄD WYMIAR!

STAR TREK



**WKRÓTCE NA EKRAKACH KIN
...I TWOJEGO KOMPUTERA!**



IPS COMPUTER GROUP Sp. z o.o., 02-916 Warszawa,
ul. Okężna 3, ☎ 642 27 66 lub 642 27 58



ITI CINEMA ul. Marszałkowska 138,
00-004 Warszawa, ☎ 26 96 62 lub 27 96 83

Wydawca
ProScript Sp. z o.o.
jest członkiem

OGÓLNOPOLSKIEGO
STOWARZYSZENIA
WYDAWCÓW

Redakcja naczelna
Marcin Przasnyski
Z-ca red. naczel.
Waldemar Nowak

oraz
Pawel Czarnolowicz
Andrzej Cwelina
Dariusz Góralski
Marcin Kamiński
Marcin Góralski
Pawel Jarłowski
Lech Kalkas
Flak Kochanski
Piotr Lutoskiński
Piotr Marłowski
Jakub Maczuga
Kamil Mętrak
Piotr Pawlak
Mateusz Przasnyski
Robert Rogowski
Tomasz Rogowski
Tomasz Skalski
Pawel Skorek
Bogdan Słupski
Bogdan Wicinski
Adam Wierczarek
Anna Maria Woźniak

Design & DTP
Studio ProScript
Pepaz Art Design Group
Waldemar Nowak
Jakub Płokarek
John Zabyska

Druk
Wydawnictwo Zakłady
Graficzne, Warszawa,
ul. Czajkowska 77

Nakład 112.000 egz.

Adres redakcji
ul. Wierna 35/37
00-646 Warszawa
tel. (0-22) 620-1281 w. 550
(godz. 9⁰⁰-16⁰⁰)
TYLKO dla faxujących
fax (0-22) 620-9300

Redakcja nie odpowiada
za treść ogłoszeń i reklam.

Wydawca
nie zamawia
nie zawiera,
w przypadku publikacji
zawierających
praw do siebie.
Wszystkie udane zrzuty
firmowe i logo
są zarezerwowane
przez ich właścicieli.

Spis treści
Kalendarz
Kalendarz

MENU



Tower Assault...33



Red Adventure...42



Blues Brothers...36
Co Do Grosza...30



Cyclemania CD...53



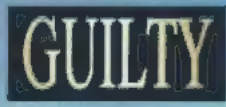
Dark Sun 2...48
Drug Wars CD...54
F-14 Fleet Defender Gold CD...53



Fantasy Empires...76



Frankenstein...37



Guilty...46
Harpoon 2...75
Hexis...30



High Command...78



Inferno...34



Jazz Jack Rabbit...37
Kasper...28
King's Quest 7 CD...40
Kości...28



Lilit Devil...36



Menzoberranzan CD...52



Metal Marines...77



Noctropolls...50

Parzer General...80

Pinkie...31

Poker...29

Premier Manager 3...32

Ravenloft CD...52

Steel Thunder...10

Street Hassle...27

Tesseract...31

VAVS: Operation Crusader...77



Whizz...27



Who Shot Johnny Rock? CD...54

Wing Commander 3 CD...82

Przez tyle miesięcy narzekaliśmy, że ukazuje się mało gier, a najmniej przygodówek. Teraz sytuacja uległa zmianie, choć trochę się w niej odwróciło - gier jest dużo, choć większość jest średnia. Naprawdę dobrych tytułów jest zaawansowanie, ale wciąż jest to mgliste uczucie, że nie ma takich gry ciekawych. W RZUCIE OKIEM prezentujemy tylko te najlepsze, a bólem serca przy większości z nich dopisując literki CD. Są też jeszcze na wczesnie na zrozgowano z dyskietykowych wersji. Niektórzy producenci nie dają się porwać tej fali, wciąż wydając niewielkie, a świetne gry. Najbliższe miesiące pokażą, czy przepaść między Polską a Zachodem nie zaczęła się przypadkiem powiększać...

FULL THROTTLE

Mającą ukazać się wczesną wiosną dziesiąta w historii przygodówka LUCASARTS - FULL THROTTLE (CD) ma do udowodnić ostatecznie, że kompaktowe produkcje nie muszą składać się wyłącznie z filmków i porcji digitalizowanej mowy. FULL THROTTLE, mimo że zawiera obile to rzeczy, stanowi również klasyczną przygodówkę, jak wszystkie gry LUCASARTS. Bohaterem jest jadący na Harley'u "Swobodny jeździec" Ben - gość z kilkunastu zarostem, obuty w giarty, których podszewy rozciągają oo większą problemę. Akcja rozpoczyna się na bezdrożach Stanów, w lenajach i obcowalach motocyklowych gangów. LUCASARTS porzuciło SCUMMI - mówiąc dwukrotnie na oznaczonym obiekcie użytkownik się trzy opcie (npka, but, język), a ich pomocą Ben doskonale sobie radzi. Dodatkowo występują zgrzesnościowe eskwencie drogowych pojazdów. FULL THROTTLE jest świetnie zrobionym horrikiem, towarzyszy nam ostra rockowa muzyka oraz dobiegający zza kadru zmeżony głos Ben'a, rzucającego tekstami w stylu „Ody jest na drodze, nie mnie nie zatrzyma”. Ale w FULL



THROTTLE oprócz humoru, będzie też mroczna intryga.

Produkcja/Wydawca: LUCASARTS
Platforma: PC VGA, CD-ROM



TOP GUN

Mimo że symulatorów w najbliższej rozdzielczości. Ostatnie przeboje z „Jankami” (US NAVY FIGHTERS, DAWN PATROL, WING COMMANDER 3) udowadniają, że sprzęt większej rozdzielczości graczy nadal się pod względem mocy obliczeniowej do uruchomienia zaawansowanego symulatora lotu w wysokiej rozdzielczości. Dotyczy to oczywiście rynku zachodniego, ale i w Polsce konfiguracja PC 486DX266 z kartą graficzną Local Bus służy u niejednego gracza w domu.

Oparta na popularnym filmie z 1986 roku gra TOP GUN (CD) ma w zamierzeniu powtórzyć jego sukces. Firma sponsozuje, że będzie to przełom w symulatorach, bo wiadowalność pogodzona zostanie z realizmem lotu. „To udane połączenie” - zapowiadł szef SPECTRUM HOLDBYTE, nie chcąc na razie ujawnić większych szczegółów. Możemy zabrać, że TOP GUN będzie pierw-



szym symulatorem przygotowanym wspólnie przez MICROPROSE i SPECTRUM HOLDBYTE, po rozpadzie zespołu, który opracował m.in. F-14 FLEET DEFENDER. Spójrzcie na zdjęcie powyżej - to nie jest film, tak wygląda ta gra!
Produkcja: SPECTRUM HOLDBYTE
Wydawca: MICROPROSE
Platforma: PC SVGA, CD-ROM



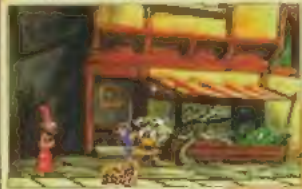
DISCWORLD

Czarodziej Rincewind przybywa ze swoim choźącym kulirem do miasta Ankh-Morpork. Dłżymy tam siebie zmierzania się ze smokiem taro-ryzującym od pewnego czasu mieszkańców. Fabuła gry DISCWORLD (CD) oparta jest na twórczości znanego tenora lekkiego fantasy Terry'ego Pratchetta. Chcąc na przykład unieszkodliwić zadziomego kupca, musimy najpierw umieścić w siedesie osłonięciu, potem podrzucić kupowi



coś niedźwiego do jedzenia i poczekać aż ten pojóże do świętego dumania, skąd już nie wyjdzie na własnych nogach - humor podobnego rodzaju wypełnia cały DISCWORLD. Produkt zawiera klasyczny interfejs point and click, przedmioty są oznaczone, niesłaby w trakcie konwersacji (głosy znanych aktorów, m.in. John Lurie) nie ma wyboru dialogów. DISCWORLD ma zapewnić ponad 100 godzin grania (!), co ponoc zostało osiągnięte przez oszczędność gry a nie przez jej sztuczne utrudnienie. Ciekawie przypomina odrobnie SIMON THE SORCERER, jest zrealizowana na hicie.

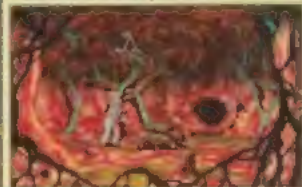
Produkcja: TEENY WEENY GAMES
Wydawca: PSYGNOSIS
Platforma: PC VGA, CD-ROM



HARVESTER

Pracę ukończono już prace nad HARVESTER (CD), psychohorrorem rozgrywającym się w ustemym amerykańskim miasteczku. Program przajdu w podwyższonej rozdzielczości, zawiera w większości renderowaną grafikę wraz z dodatkami animowanymi wiranurkami postaci. Całość zpowiada się na grę podobną do NOCTROPOLIS, ale pod względem narracji i akcji niezaprzeczenie wzorowaną na THE SEVENTH GUEST. Gra będzie znacznie ostrzejsza niż wszystkie znane horory; sceny ofiarski są rozdzielające się trupem silanowozu nie są przeznaczane dla dzieci.

Produkcja/Wydawca: MERIT STUDIOS
Platforma: PC SVGA, CD-ROM



EXCESSIVE SPEED (PL)

Twórcy ELECTROBOOY, HEARTLIGHT i ROBOO wracają na rynek ze swym najmłodszym produktem. EXCESSIVE SPEED jest grą zgrupowaną z znanymi elementami jazdy samochodami, rozgrywaną się na różnych torach w różnych lokalizacjach – takich informacjach dostarcza nam krakowska firma XLAND. W owych wyścigach samochodowych będzie można wybierać pomiędzy widokiem zza szy-



by lub z kamery umieszczonej ponad samochodem; autoryzy zapewniają o wysokim realizmie grafiki, choć w wypadku rajdów samochodowych powinno się raczej mówić o jej sugestywności. Fajki organizowane będą zarówno za dnia jak i w nocy, występować będą dodatkowe efekty ubarwiająca jazdę (mgła, deszcz). EXCESSIVE SPEED posiada skomponowaną na elektronicznych instrumentach muzykę, autorzy zniechęcają komputer szybszy niż 386.

Produkcja/Wydawca: XLAND
Platforma: PC VGA/SVGA

ALIEN BREED 3D

W systemie Kappa 42 coś się wydarzyło. W ostatnim przekazanym standard komunikacie dowódcą



zwađu kapitan Luke Reynolds pisze o zarzecie, która ogarnęła kosmiczną bazę Oobis. W jego raporcie o drugim słowem jest tajemnicze Ooby... To nie innego jak ALIEN BREED. Już wkrótce Amigowcy otrzymają to, na co od dawna czekają – grę z an-

gine 3D w stylu DOOM, w dodatku wykonaną przez profesjonalistów z TEAM 17. Teksturowane ściany bazy, półokreślone okna gry, bardzo rozwinięta sztuczna inteligencja przeciwników oraz arsenal sprzętów do wypruwania fiuków z Oobys, wszystko to obiecuje TEAM 17. Pozostaje czekać do maja i przygotować moone nerwy do samej gry, gdyż jak zapowiedział firma, „To nie będzie niedzielejsi piknik”.

Produkcja/Wydawca: TEAM 17
Platforma: Amiga 1200



MISJA HAROLDA

Wkrótce ukazać ma się kolejna przygodówka stworzona przez autorów „Mentars” oraz „Eksperymentu Delfin”. Tym razem jej akcja rozgrywać ma się w CYBERPRZESTRZENI! Co prawda przeszedł ona na pierwszy rzut oka przypomina scenę wielkiej kłótni o obraz z okolic Koluszka ale pomysły jest, trzeba przyznać, dość oryginalny (a na pewno jest to pierwsza cyberprzestrzenna gra wyprodukowana w Polsce). Fabuła w największym skrócie: gdzieś w trzewiach systemu operacyjnego żyje sobie rasa Pixeli. Ludź ów postępowy zaczął przemawiać kontrolę nad czasem procesora. Zwierni współpracownicy pamięci postanowili stworzyć więc superwirusa – Bandytę Systemu. Zajął on Pixeli: IFF i wygnął Pixeli z ich ojczyzny. Ich jedyną nadzieję spoty-

wa teraz w najemnym mordercy Haroldzie, który wyrusza z misją odkupienia.

Produkcja: ART 4
Wydawca: MARKSOFT
Platforma: Amiga



SOLTYS (PL)

SOLTYS już niedługo ukazać się na PC. L.K.AVALON określa swój produkt mianem „mini-gry przygodowej”, jest to jednak cała duża przygodówka. Bohater może poruszać się z pełną swobodą, prowadzi



DUNGEON MASTER 2

DUNGEON MASTER pojawił się w późnych latach osiemdziesiątych, stając się pierwszą grą role-playing nowej generacji (ponaszanie się w czterech kierunkach, wrażenie ciemności lochów, dźwięknie i turyty w ścianach przelotcznik). W ślad za nią poszły całe serie, na przykład EYE OF THE BEHOLDER. Teraz INTERPLAY wydaje DUNGEON MASTER 2, który stanie się wydarzeniem bardziej historycznym niż jakościowym. W grze prowadzisz czterechosobową drużynę, zarówno



przez jaskinie oraz lochy jak i przez teren dwiarzy (stworzone zostały efekty deszczu i burzy). Stałoby się podobne jak zawsze, postać może bronią wykonać trzy różne uderzenia. Nieprzejmnięcie dozwolone jest tak, że w przypadku zderzenia ze ścianą, drużyna traci punkty życia. Brak automejningu i pomara grafika ograniczają grono ludzi, którzy zdołają sprzątać tą grę. Tak naprawdę prace te ponad siedmiu lat INTERPLAY niewiele zmienił w wyglądzie kolejnego DUNGEON MASTER.

Produkcja: FTL GAMES
Wydawca: INTERPLAY
Platforma: Amiga, PC VGA

FRONT LINES

Nowa nieskomplikowana gra strategiczna FRONT LINES ucieszy wszystkich fanów HISTORY LINE oraz BATTLE ISLE. Pole podzielone jest na helkaj, akcja składa się z tur. Staranna grafika SVGA odzworowuje różne i różniące tereny, na których rozgrywa się większość działań wojennych. Do wyboru jest duży we-



chaz najnowszego sprzętu bojowego, niektóre pojazdy wyglądają jak film futurystycznie. FRONT LINES zrealizowane jest starannie, w swojej klasie z pewnością znajdzie się w czołówce.

Produkcja/Wydawca: IMPRESSIONS
Platforma: Amiga, PC VGA/SVGA



BUREAU 13

Odczłani tropiciel zjawisk parapsychicznych składa się z wampirów, wędźm, hokerów i ksjebulków. Potrąli oni jednak rozwiązać zwyciężniejszą problem, jak choćby próba morderstwa szeryfa w Stralsburg. Taką akcję zarysowuje BUREAU 13, przedpisma przygodówka męczyjąca się w nocnym mieście. Na początku wybiera się jedną z postaci, otrzymując do dyspozycji kilka charakterystycznych dla niej opcji. Sterowanie jest dość toporne, muzy-

ka składa się z psychodelicznych dźwięków, szłołat sioły jest ciekawy. Tylko, że taka gra powinna uczyć się już kilka lat temu.

Produkcja: TAKE 2
Wydawca: GAMETEK
Platforma: PC VGA, PC CD-ROM



konwersacja, podwał przednioty itp. Szkoła jednak, że po wystawianiu do danego punktu, nie można go już zatrzymać.

SOLTYS wyposażony jest w nieustannie gagl i dowcipy, szybko można się zorientować, że akcja toczy się w... Wąchocku! Gra jest przeznaczona dla graczy poróżej

piętnastki (np. kłkając na palec otrzymujemy „Hau, hau, hau”). Przedmioty są oznaczone, stopień trudności gry nie został wyzerowany, nie nie stół więc na przyczołdzie, by pomóc aktywowi w jego interesach.

Produkcja/Wydawca: L.K.AVALON
Platforma: PC VGA



IN YOUR DREAMS (PL)

Powoli rodzą nam się w kraju programiści, zdolni do napisania gry na światowym poziomie. Kolejne dowody w postaci gier **MAGICZNA KSIĘGA**, **TAEKWONDO MASTER** czy **TEENAGENT** powoli mają mieć nadzieję, że już za rok lub dwa piętnięcie wydawane na gry nie będą trafiać w większości do kas zachodnich firm i polskich urzędów cnych, a do naszych zadowolonych i przedsiębiorczych rodzaków.



O powstawaniu gry **IN YOUR DREAMS** dowiedzieliśmy się niedawno i to z tzw. brzości ręki. Grupa warszawskich programistów ma na ukończeniu doskonałą grę przygo-



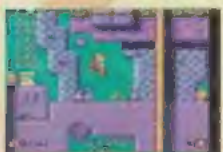
dowo-zręcznościową, w której udało się połączyć niepowtarzalny graficzny klimat **ANOTHER WORLD** z animacją występującą w **FLASHBACK**. Potężnie o plażę? Nic bardziej mylnego, każdy hit **IN YOUR DREAMS** jest oryginalny, gra powstaje już ponad 16 miesięcy i wreszcie ma się ku końcowi. O wydawcy jeszcze nie wiadomo, pewnie jest nietematem, że autorzy będą chcieli za swym produktem udostępnić do firm zachodnich.

Produkcja: INTERCEPTORS
Wydawca: nieznany
Platforma: Amiga 1200

PUSSIES GALLORE

Trudno byłoby rozszyfrować ten dwuznaczny tytuł, ale chodzi o zwykłą-niezwyczajną platformówkę, w której staruje się pluszowym kotkiem. Gra jest też z pozoru taka jak wszystkie platformówki, ale kryje się w niej coś więcej – to, co stanowi o hipermiechociwości produktów tej firmy.

Produkcja/Wydawca: TEAM 17
Platforma: Amiga, PC VGA



RETURN TO PLANETFALL

Zapowiadana już przez nas produkcja **RETURN TO PLANETFALL** (CO) planowana jest jako wielki hit. Scenariusz nie będzie byle jaki, bo przygotowują go ludzie, którzy napisali **STAR TREK: THE NEXT GENERATION**. Na plan zaproszeni zostaną hollywoodzcy aktorzy (prawdziwe gwiazdy

czy statyści, pozostaje tajemnicą). Na razie jednak możemy pocziwać tylko scenerie, w których rozegra się fabuła. Nad wszystkim czuwać jeden z najbardziej znanych



CULT OF CTHULHU

Firmy wydające gry skwapliwie korzystają z tego, że zniekontrolił pisarz powieści-hororów H. P. Lovecraft zmarł ponad 50 lat temu i prawa do jego twórczości należą już do wszystkich. Po grach firmy **INFOGRAMES** (**ALONE IN THE DARK**, **SHADOW OF THE COMET**) tym razem niezrętna amerykańska firma **ARIKHAM SOFTWARE** pokazuje nam kolejne oblicza bezsilnych bogów mitologii Yog-Sothotha w grze **CULT OF CTHULHU**. Wysokie wymagania sprzętowe są na razie rekompen-



FINAL OVER

Nowa gra firmy **TEAM 17** nosząca podtytuł **ARCADE SPORTS CRICKET** wkracza na obszar zupełnie nieopracowany dla ogromnej większości Polaków. Większość z nas przyszła o krykielce najwyżej z „Akcji w Krainie Czarów”, a sport ten



PYROTECHNICA

Jeśli by wziąć kawałek nieudanego **MICROCOSM**, zmieszać z okuchami nieco lepszego **NOVA-STOFM** i dobrze przygotować elementami **REBEL ASSAULT**, to powstałoby **PYROTECHNICA** – gra, która nie ma ambicji być naj... ale zwykłą uciążliwą strzelaniną, przy której będzie można spędzić niejedną godzinę. Poza tym niczego nie przesadzajmy, bo jeszcze wszystko może się to zmienić.

Produkcja/Wydawca: PSYGNOSIS
Platforma: Amiga, PC VGA

owane obietnicą pracy w trybie HiColor (32 tysiące kolorów), co jak na razie było tylko w **VORTEX**. Czy losz będzie wyglądać wystar-



czając wymownie, zobaczymy już niedługo.

Produkcja: ARIKHAM
Wydawca: nieznany
Platforma: PC SVGA, CD-ROM



jeszcze długo nie będzie cieszył się zainteresowaniem nawet snobów – biznesmenów, którzy na polach pod



Warszawę próbują grać w golfa. Wszystko inne jest w tej grze doskonałe, jak zawsze zresztą u **TEAM 17**. Czekamy więc na bardziej nośne pomysły.

Produkcja/Wydawca: TEAM 17
Platforma: Amiga, PC VGA



autorów przygodówek – Steve Meredydy.

Produkcja: INTERPLAY
Wydawca: ACTIVISION
Platforma: PC SVGA, CD-ROM



FALCON 4

Nie można jeszcze powiedzieć wiele o tym symulatorze lotu, oprócz wyważenia równocześnie z **TOP GUN**



przez połączenie się **SPECTRUM HOLOBYTE** i **MICROPROSE**. Od poprzedniego wydania – **FALCON 3** upłynęły już wreszcie prawie trzy lata, zmieniło się więc mogło wszystko. Na pewno podobno naciska na grafiki, zresztą ocenianie sam.

Produkcja: SPECTRUM HOLOBYTE
Wydawca: MICROPROSE
Platforma: PC SVGA



MAGIC THE GATHERING

Firma **MICROPROSE** przyjechała nam zapowiedzieć tej gry dokładnie w ostatniej chwili przed drukiem bieżącego numeru. Nie było żadnej informacji, nie zdążyliśmy



się też z nimi doświadczyć – słowem nie wiemy nic o tej nowej grze, w której na pewno jest wiele z **MASTER OF MAGIC**...



Wieś tak dawno, że w 1826, przedostatniemu królowi PRUSI Oskarowi II, przedstawił się na Comodore 64. Polska demo-scena nie zachodnie grając przyciągał tak szybko, że przesyłał czas na kolejną partię nowych gier. Comodore 64 krył się więc jak widać nie tylko w salonie eleganckiej D3-RDM, Pentium i innych super maszyn, widać jest w grach nie tylko w porównaniu „komodo”.

AMORPHOUS (PL)

Utwór PL stawiany przy polskich produktach. AMORPHOUS to bardzo przyjemna gra logiczna. Dużek Amorphous musi dostać się do wyjścia po słabych krokach, w których brzoje kilku element-



ów. Gracz dysponuje ograniczoną ilością klocków, którymi może uzupełnić BRAN tak, aby dużek bezpiecznie dotarł do wyjścia.
Produkcja/Wydawca: M&P

ARCADE PILOT

To typowa strzelaninka typu bij-zabij. Lecząc małym samolotkiem musisz zniszczyć wszystko co się rusza. Jedyną zaletą tej gry jest ładna, kolorowa grafika.
Produkcja: Dvlight Clark
Wydawca: FMT & Cherry Software

ARTRIS (PL)

To kolejna odmiana z gatunku: TETRIS, która zregulowała w całej masie podobnych produkcji, gdyż nie małe usprawnienie.



Po złożeniu warstwy klocków pojawia się ukryty pod nimi fragment obrazka. I to nie było już, do jego wywołania wykorzystano znane techniki Super-Tetris, która umożliwia zwiększenie liczby klocków mimo zachowania wysokiej rozstrzelności. Efekt jest kameralny!
Produkcja: Scully's Bits
Wydawca: niezany

BRONX MEDAL

To trochę nietypowa strzelanka, gdyż odbywa się na ulicach Bronxu – dzielnicy Nowego Yorku. Konkurencją są trochę dżony, np. ktoś w dół przez dach, wspina się po drabinie, bieg z przeszkodami, którymi są pułki boczni. Jak wiele gier tego typu, także i ta wymaga bardzo



wytrzymałego joysticka i wybitnego nadgarstka.

Produkcja/Wydawca: Slum Games
Platforma: C64/128 + stała

COLORMANIA (PL)

Klasyczna realizacja Master Media, gdzie jedyną różnicą jest możliwość podo-



wiedzi przez komputer oraz fakt, że można grać samemu, bez drugiego gracza.
Produkcja: Varnes
Wydawca: M&P
Platforma: C64/128

COMPLEX

COMPLEX to nieśmiały pogon za CO-DMO-manią. Moc obliczeniowa C-64 po-



zwolnia na napisanie takiej wzniosła namiętności, która swoją drogą jest zupełnie niezła. Celem jest wydostanie się z zawilego labiryntu korytarzy, a nie droższe spotykanie zamknięte bramy, oraz różnego rodzaju potworków. Do dyspozycji jest mapa korytarzy. Nie uważaj zalety płynną (!) animacją ścian podczas ruchu postaci.
Produkcja: Harmony & Siegmüller
Wydawca: CP Verlag
Platforma: C64/128 + stała



FLUMMI'S WORLD

Wciąż się w sympatycznej ogólnie – Flummi, która musi odnieść magiczną butelkę i dostarczyć



ją na swoje miejsce, by obroniła kraj przed niebezpieczeństwem. Nie posiadając rąk, więc zdobyć będziecie musieli przeloczyć do całkowitego niemowlaka, gdyż nie ma moc tworzenia składowych klocków. W tym właśnie sposobie toniesz drogie dla graczy butelki wprost do wysła.

Produkcja/Wydawca: Subtance

GUN RUNNER

To gra hardwa rewolucyjna torzątką do ELITE. Jako kosmiczny szwadronik podróżujesz po wszechświecie wykonu-



jąc złocone ci miśki, polegające głównie na przewożeniu ładunku do wskazanej bazy kosmicznej. Na początku gry dysponujesz starym transportowcem, ale w trakcie gry zarabiasz (lub traci) pieniądze, za które możesz zakupić lepszy pojazd lub usprawnić stary.
Produkcja: Mivematic
Wydawca: John Owen

IMPEROID

Grupa COSMOS DESIGN tym razem zaskoczyła nas typową strzelanką. Kilka



rodzajów broni, strzelanie szybkość lub wolnie i jeden podstawowy cel – zniszczyć wszystko. Każda jedytna produkcja tych autorów gra jest po prostu dobra.
Produkcja: Cosmos Design
Wydawca: Magna Media Verlag

KITRON

Dwa mikrocykle zestawiające za sobą laserową ścieżkę próbujemy wzmianki zajeżdżać-odnie drogę w filmie „Iron”. KITRON jest przeniesieniem tego pomysłu na ekran komputera. Kluczem małym pojazdem stancie się zapędzić przeciwników drogą, a on oczywiście robi to samo.
Produkcja/Wydawca: Vislog

LINGOS (PL)

Jest gra logiczna, której zasady są oparte na powymiarowaniu (nieznanym w Polsce) zbliżonym do Master Mind. Celem gracza jest odgadnięcie wylosowanego przez komputer pięcioletowego wyra-



zu. Jeżeli kłótnie z wpisanych przez gracza liter znajduje się w odpowiednim haśle, dostaje ona odpowiadającą liczbę. Jeżeli dodatkowo litera znajduje się w właściwej pozycji ranka przelaje mieć zamienając się w białą obłokówkę. Gra jest doskonałą rozrywką, uczy prostego polskiego wyrazów, poszerza zakres słownictwa.
Produkcja: Varnes
Wydawca: M&P

MEMOMANIA (PL)

Gra logiczna, dzięki której można łatwo wpaść parę. Komputer wyświetla planszę złożoną z 64 elementów, a gracz początkowo po omacku odkrywa po dwa wybrane elementy. Jeśli odkryte rysunki są jednolite lub oba znikają, a jeśli nie – zostają schowane. Celem jest odkrycie całej planszy.

Produkcja: Varnes
Wydawca: M&P

MEMOLOGIE (PL)

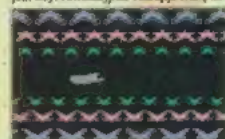
Gra oparta jest na tych samych zasadach, co MEMOMANIA, korzystamy w stosunku do niej pod względem grafiki i muzyki, jest to nie tak kolorowy świat, ale przynosi ten sam



Produkcja: Keen Art
Wydawca: Cherry Software

MIZMO TERRAN

W tej grze nie byłoby nic szczególnego, gdyby nie wydawca, a jest nim... CO-DEMAMSTERS. To znana firma ma zamiar znowu wydawać gierki na C64. W każdym razie MIZMO TERRAIN nie jest zbyt rewelacyjna. Kurując mały le-



wą, poruszając się po pseudo-trójwymiarowym korytarzu trzeba łapać przelatujące obok ładunki mydłane.

Produkcja: Haman Research

SHAMAN (PL)

SHAMAN to kolejna gra tego zespołu, który stworzył opisywaną niedawno grę ETHEREL. SHAMAN to typowa platformówka, której bohater ma zadanie porwać



porzucenie światłocenne wazy. Oprawa gry stoi na wysokim poziomie. Dopuszczalnym wariantem demonstracyjnym, nie wiadomo jeszcze jak wyda pełną wersję.

Produkcja: Static Bytes

TIMTRISS (PL)

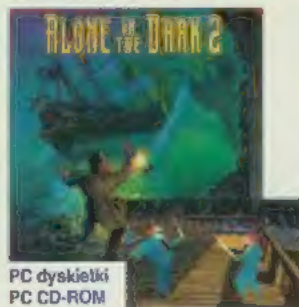
Tętno rapierało całe młodość. Oto kolejny na próbę mutacja jej popularnej gry. Uatrakcyjnieniem jest bardzo ładna grafika w tle.
Produkcja: Anony Design
Wydawca: Tim Soft

W TO GRA KOMPUTEROWY ŚWIAT!



PC dyskietki
PC CD-ROM

Wchodziś do nieznajomego pałacu, aby podjąć walkę z siłami ciemności. Trójwymiarowa otwarta przestrzeń, tajemne przejścia, słyszenie ciemności znowu dźwięki. Super grafika i animacja.



PC dyskietki
PC CD-ROM

Najbardziej przerażająca gra dozwolona, porwana i uwieczniona w przepiękny zamczysku. Ogromna przestrzeń, tajemne przejścia, słyszenie ciemności znowu dźwięki. Super grafika i animacja.



PC CD-ROM
super hit

Edward Carnby znowu zaskoczył siłami ciemności, która porwała Emily. Znowu otwarta przestrzeń, tym razem na Drżin Zachodzie, sprawdzane zasady sterowania, grafika, animacja...



PC dyskietki
PC CD-ROM

Najnowsza przygodówka, której akcja dzieje się we współczesnej Rosji, widoczną w krzywym zwierciadle - tutaj przyjdzie nam uścisnąć wderzenie Lenina. Świetna grafika SVGA, proste sterowanie i dużo humoru.



Amiga, PC,
PC CD-ROM

Najbardziej zrealizowane i najbardziej widowiskowe mordobicie w historii. Wspaniała grafika, rewelacyjny dźwięk, super animacja. Dwa doświadczenia, każdy na od 8 do 20 osób. Najbardziej lewoty i największy hit ostatnich czasów.



PC CD-ROM
super hit

Aktuje Twoje zmysły nowymi rodzajami akcji, interaktywna, wielostopowa misja w kamisie. Nieznanowita atmosfera, grafika i scenariusz, profesjonalna muzyka. Pełna polska, kolorowa instrukcja.

W TO MOŻESZ GRAĆ I TY WCZEŚNIEJ NIŻ KOMPUTEROWY ŚWIAT!



Amiga

JURAJSKI SEN

gra platformowa, bojemnie laborowa, kameralna grafika, kilka postaciów zrealizowanej zabawy, przeciwnicy, niebezpieczne sytuacje, zrealizowane zagadki jak z najlepszych gier konsolowych



Amiga

DAN WILDER

gra przygodowa, laborowa grafika, fizyka scenerii i znakomite podłoża muzyczne, możliwość prowadzenia rozmów z postaciami, bardzo rozbudowany scenariusz, możliwość obsługi urządzeń



Amiga

POLE WALKI

gra strategiczna, może w niej brać udział do 4 graczy, znakomita grafika, elementy zrealizowane, rozbudowany wątek ekonomiczny, różne możliwości, strategię walki



A1200

TAEKWONDO MASTER

gra sportowa, zrealizowana przy użyciu komery i profesjonalnych zawodników tej sztuki walki, poręczny scenariusz, dużo gęstości, opcje dla 1 i 2 graczy, kilka poziomów do wyboru



Amiga

DOMAN

gra zrealizowana, duża atrakcyjność, najbardziej lewoty, najbardziej zrealizowany, najlepszy program autorów RANNO, niesamowita scenaria, niesamowita ilość przeciwników, niesamowita atmosfera, realizacja ciony, program z serii „wildki brutaloty”



00-982 Warszawa,
Gen. Abrahama 4
tel. (0-2) 671 7777
671 1551
fax (0-2) 671 7622

Po krótkiej przerwie spowodowanej kłopotami technicznymi, wracamy do Inicjatywy, którą lansujemy jako jedyni w Polsce. Nasz czwarty COVER DISK przeznaczony jest dla Amigantów i zawiera (jak zwykle) rzeczy ekskluzywne, najnowsze i doniosłe dla historii polskich gier.

Na dyskiecie znajdują się trzy programy: demo PROJECT BATTLEFIELD, demo TAEKWONDO

MASTER oraz pokaz screenów z różnych gier na Amigo. Wyboru dokonuje się z menu, które zgłasza się po wystartowaniu komputera i włożeniu dyskietki.

TAEKWONDO MASTER DEMO (AS50)

W epoce krwawych bijatyk z dziesiątkami fajnych ciosów, autorzy TAEKWONDO MASTER postanowili stworzyć bijatykę nawiązującą do sztuki walki Taekwon-do. Taekwon-do jest koreańską sztuką walki wymyśloną przez gen. Choi Hong Hi, która jest najmłodszą i zarazem najbardziej nowoczesną sztuką walki. Jej cechą charakterystyczną jest duża liczba różnych kopnięć, wykonywanych nisko i z wysoko, po okręgu itp. Wszystkie techniki są zaprogramowane w grze są przemyślane, precyzyjne i bez



Produkcja: BEER BÓYZ. Programowanie: Piotr Trociewicz. Grafika: Marek Tymoszczyk, muzyka: Szymon Kosecki. Wydawca: MIRAGE

PROJECT BATTLEFIELD DEMO (AS50)

Jest to jedna z pierwszych polskich gier, która będzie mogła śmiało konkurować ze współczesnymi produkcjami z zachodu. Po raz pierwszy użyto w niej trybu 3D i ekranu akcji z teksturami



Taekwondo Master



SLIDE SHOW

Po wciśnięciu klawisza 3 w menu, ukażą się pokaz screenów z gier na Amigo, które

COVER DISK

zawodników Taekwon-do zostały profesjonalnie animowane, a następnie przeniesione do komputera.

Ciosy wykonuje się joystickiem, wciśnięciem FIRE oraz kółkiem z kierunków podziaławych lub pośrodkich. W grze zawarto szereg ciosów, dwa uderzenia, podcięcie, blok, przysiad i skok.

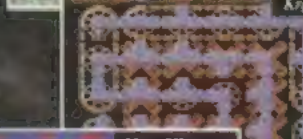
Program: TAEKWONDO MASTER DEMO

Wymagania: Amiga 1200 2 MB RAM

Demo: zawiera jednego zawodnika i dwie sceny z pięciu, działa tylko w wersji na dwóch graczy i pozwala zagrać trzy rundy



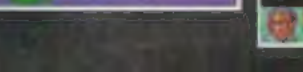
Jurański Sen



Krętać



Mortal Weapon



Dan Wilder

grafiką oraz płynnie skalowanymi i obracanymi obiektami. Programiści położyli ponadto szczególny nacisk na stworzenie spedyficznego stylu walki, odbiegającego od bezmyślnych strzelanin. Wpływa na to specjalny tryb chodzenia przy ścianach, szczególnie uciążliwy dla waleczących strażę z ukrycia i czekanie na ofiarę, ruchome fragmenty ścian itp.

Demo może pracować w jednym z dwóch trybów, które różnią się wielkością okna akcji, a co za tym idzie, również wymaganiami sprzętowymi. W przypadku Amigi 500 lepiej wybrać mniejsze okno, aby grafika była bardziej płynna, natomiast na Amidze 1200 można wybrać największe okno. Wyboru dokonuje się wciśnięciem odpowiednio lewy bądź prawy klawisz myszy przy uruchamianiu gry, kierując się komunikatami na ekranie.

Program: PROJECT BATTLEFIELD DEMO

Wymagania: Amiga 500 1 MB RAM

Zalecenia: Amiga 1200 2 MB RAM

Demo: zawiera pierwszy z kilkunastu poziomów tej gry oraz scrolling finalowy z obrazkami z gier ROOSTER 2 i DAN WILDER

Produkcja: TSA. Programowanie: Sebastian Zielinski, grafika: Tomasz Zielinski, muzyka: Marek Szybka

Wydawca: MIRAGE

po włożeniu kilku tygodni ukazać się na rynku. Zawiera: screeny z gier: KRĘTAĆ, MORTAL WEAPON i JURAJSKI SEN, a dodatkowo po zakończeniu całego etapu w PROJECT BATTLEFIELD, zawarto screeny z gier DAN WILDER i ROOSTER 2.

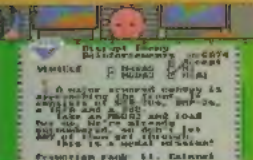
Wydawcą wszystkich powyższych gier jest firma MIRAGE, 03-962 Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4, tel. (0-2) 671-77-77. Osoby zainteresowane mogą zamówić wersję demo telefonicznie (lub listownie w firmie MIRAGE, Cena: 3,- zł (płatne przy odbiorze przesyłki)).

Na pewno zorientowaliście się, że drugi COVER DISK z innymi mejami do MORTAL KOMBAT 2 to primaaprilisowy żart.

Wesolej Zabawy!

dysk numer 4





powinno być zależne rodzaju panowca: BLAZER REACTIVE ARMOR (panowca aktywny skuteczny przeciw posiłkom typu HEAT i rakietom), EXTRA TANK (M48AS Patton), TANK (M41 Abrams)



TREADS (jedyni przed posiłkami typu HEP i cząstkowo AP i HEAT), SAND BAGS (przedz posiłkami HEP, rakietami i cząstkowo HEAT).

WYKONYWANIE MISJI

Na samym początku wywołaj mapę i ustaw koordynaty dla punktów kontrolnych (lwa kolumny). Trzeba tak zaplanować trasę, aby go dotrzeć do wypraczonego celu nie trafić na duże zgromadzenie wroga o przeważającej sile. Nie należy

tylni wycokami naprzód, zatrzymaj się, obróć kolumnę przed siebie, zniszcz ewentualne cele, potem znowu tróć do przodu, zatrzymaj się itd.

— w miejscu od kapitana wozu? przednik posiada bardzo dobre wystrzałki o kalibrach 75mm. Czołg, który ledwo widział w celowniku, porażony będzie kilkoma strzałami.

Jedynym sposobem jest ciągnąć ich pojazdów oraz zrywać zapowiadanie. Jeżeli przedz w koronowym kierunku przedz czujny obrót na kabine celowniczo-wo, wóz zaczyna jechać skłócaniem z chowając jednak kurs na punkt kontrolny. Następnie ten bardzo dostrzeżliwie przednika. Wózeć widać stabilizację działek i sprężyn ładunkow.

— biała nie można trafić z działka z tyłu czołgu.

musisz odjechać na pewną odległość i dopiero teraz otworzyć ogień.

wykorenia misji, ale nie straszcie czołgu, lub o granie życia.

— nie strachu do sąsiednich pojazdów nawet do zabawy, bo zostanie zdegradowany.

— w misjach treningowych nie ponosiś żadnych uszkodzeń, wykorzystaj je do poznania sposobów kierowania czołgiem i prowadzenia ognia.

KLAWISZOLOGIA

- ← włączenie zadanej systemów kontrolnych
- włączenie systemu celowania
- 1 - włączenie siłki
- 2 - kierunek
- 3 - kabina mechanika
- 4 - kabina kierowcy
- 5 - obrotowa dźwignia karabinu maszynowego
- 7 - ogień i układ kierowniczy



- 0 - ogień siłki
- 1 - włączenie i wyłączenie kontrolnych
- 2 - mapa
- 3 - zmiana
- 4 - ekran do kabiny mechanika - jeśli nie przelaz do kabiny kierowcy
- 5 - jeśli wózek czołgu
- 6 - ekran do kabiny kierowcy - jeśli nie przelaz do kabiny mechanika
- 7 - zmiana kierunku
- 8 - zmiana kierunku
- 9 - zmiana kierunku
- 10 - zmiana kierunku
- 11 - zmiana kierunku
- 12 - zmiana kierunku
- 13 - zmiana kierunku
- 14 - zmiana kierunku
- 15 - zmiana kierunku
- 16 - zmiana kierunku
- 17 - zmiana kierunku
- 18 - zmiana kierunku
- 19 - zmiana kierunku
- 20 - zmiana kierunku
- 21 - zmiana kierunku
- 22 - zmiana kierunku
- 23 - zmiana kierunku
- 24 - zmiana kierunku
- 25 - zmiana kierunku
- 26 - zmiana kierunku
- 27 - zmiana kierunku
- 28 - zmiana kierunku
- 29 - zmiana kierunku
- 30 - zmiana kierunku
- 31 - zmiana kierunku
- 32 - zmiana kierunku
- 33 - zmiana kierunku
- 34 - zmiana kierunku
- 35 - zmiana kierunku
- 36 - zmiana kierunku
- 37 - zmiana kierunku
- 38 - zmiana kierunku
- 39 - zmiana kierunku
- 40 - zmiana kierunku
- 41 - zmiana kierunku
- 42 - zmiana kierunku
- 43 - zmiana kierunku
- 44 - zmiana kierunku
- 45 - zmiana kierunku
- 46 - zmiana kierunku
- 47 - zmiana kierunku
- 48 - zmiana kierunku
- 49 - zmiana kierunku
- 50 - zmiana kierunku
- 51 - zmiana kierunku
- 52 - zmiana kierunku
- 53 - zmiana kierunku
- 54 - zmiana kierunku
- 55 - zmiana kierunku
- 56 - zmiana kierunku
- 57 - zmiana kierunku
- 58 - zmiana kierunku
- 59 - zmiana kierunku
- 60 - zmiana kierunku
- 61 - zmiana kierunku
- 62 - zmiana kierunku
- 63 - zmiana kierunku
- 64 - zmiana kierunku
- 65 - zmiana kierunku
- 66 - zmiana kierunku
- 67 - zmiana kierunku
- 68 - zmiana kierunku
- 69 - zmiana kierunku
- 70 - zmiana kierunku
- 71 - zmiana kierunku
- 72 - zmiana kierunku
- 73 - zmiana kierunku
- 74 - zmiana kierunku
- 75 - zmiana kierunku
- 76 - zmiana kierunku
- 77 - zmiana kierunku
- 78 - zmiana kierunku
- 79 - zmiana kierunku
- 80 - zmiana kierunku
- 81 - zmiana kierunku
- 82 - zmiana kierunku
- 83 - zmiana kierunku
- 84 - zmiana kierunku
- 85 - zmiana kierunku
- 86 - zmiana kierunku
- 87 - zmiana kierunku
- 88 - zmiana kierunku
- 89 - zmiana kierunku
- 90 - zmiana kierunku
- 91 - zmiana kierunku
- 92 - zmiana kierunku
- 93 - zmiana kierunku
- 94 - zmiana kierunku
- 95 - zmiana kierunku
- 96 - zmiana kierunku
- 97 - zmiana kierunku
- 98 - zmiana kierunku
- 99 - zmiana kierunku
- 100 - zmiana kierunku

STEEL THUNDER

zamiarować się jednostki sąsiadujące (domeknieją) i wrogie (zabójczy). Pojęczone panowca nie zostały wypraczone i stanowią przesł to największe za-

— zawsze włączaj komputerowy system kierowania ogniem.

— nie wypadaj w panikę jeśli nie możesz zniszczyć nadsłonego celu, zacznij od zniszczenia przedz na ciele i windy go wykończ, dotyczy to zwłaszcza bardzo szybko czołgów T80.

dym z silników i zasłona dymna powodują, że trudniej go dostrzec z przodu i tyłu. Przelaz celownik na TTS, aby widzieć wszystko przez dym.

— w rocy włącz układów, pokręć szprych wzdłużno.

— jeśliś otaczaś się zbyt wielo wrogów, postaw zasłonę dymną i uciekaj.

— pamiętaj, że każdy rodzaj pojazdu ma określone przeznaczenie, mimo to można dowolnym posiłkiem niszczyć dowolny cel, lecz skuteczność takiego działania jest czasem bardzo niska.

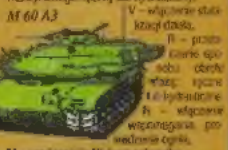
— gdy prowadzisz M3, uważaj każdy wrogi czołg za pomocną rakietę z dużej odległości; każde trafienie twojego pojazdu do posiłkiem działającym może zakłócić się pozorem.

— na średnie i bliskie odległości tranportery BMP, BTR i PT można niszczyć ogniem ciężkiego karabinu maszynowego. oszczędzaj windy drogowo-pojazdy do czasu.

— celuj zawsze w środek czołgu, dokonując małej poprawki jeżeli się on porusza; czołg ruszający białej go je do przodu na ciele.

— w bezdymnych sytuacjach włącz klawisz CONTROL, powiększ wtedy do bazy bez

Z - przygotowanie granatów dymnych, C - przygotowanie do użycia wyrzutni rakiet kolumnowych TOW w M3 lub przygotowanie sprężyny obrótu wyszczelnienia karabinu maszynowego - ręczny lub automatyczny.



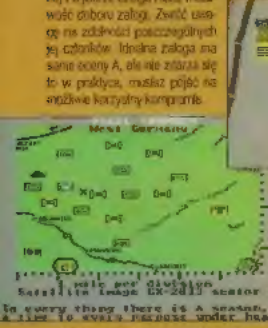
M - przygotowanie filtrów w celowniku, ← przygotowanie i uruchomienie układu kierowania → zmiana pokrętki w ekranie, RETURN - identyfikacja pojazdu, F1 - postawienie zasłony dymnej, F2 - przelazienie ognia z działka na karabin maszynowy i odwrotnie, F5 - postawienie odległości celów, F7 - zmiana ekranu porównania, F8/F9/F10 - menu systemów ekranu w M3.

ACCOLADE 88

Commanders 64

SYMULATOR

80% 70% 100%



Granatnik	00
Wózek	00
Wózek z działkami	00
Wózek	00
Wózek z działkami	00
Turkot	00
Wózek z działkami	00
Wózek z działkami	00
Wózek z działkami	00
Wózek z działkami	00
Wózek z działkami	00

grazanie - nie nie zakłócaj ich silnika. Od czasu do czasu warto przelaznąć obraz na kabine celowniczo, aby przez kolumnę sprężynową odjąć się na horyzoncie. W razie zagrożenia trzeba zatrzymać się i rozważać walkę z przeciwnikiem.

Jeżeli uda o się zniszczyć cel misji, to niezwłocznie włącz do bazy, ale włącz się w rozpraszającą walkę. Za każdy wykonany misję (oprócz transportery) dostajesz zwana o jeden stopień w głąb i czasami misję.

DOBRE RADY

— w łatwiejszych misjach poruszaj się



M3 Bradley

— w łatwiejszych misjach poruszaj się



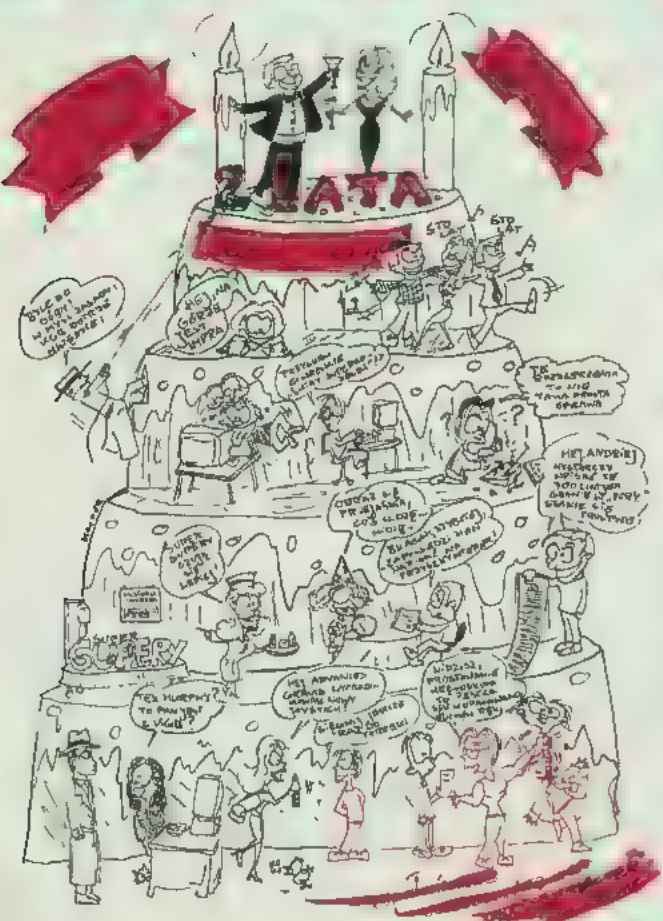
Hit in ballistic computer!

KGB NEWS

**BARDZO TANI
SPECJALNY
DODATEK DO
SECRET SERVICE**

**PARAMILITARNY
MAGAZYN DLA
WOJOWNIKÓW**

NEWS



W NUMERZE	
ROZWIĄZANIE KONKURSÓW ŚWIĄTECZNYCH	str. 12
ZAPOWIEDZI	str. 14
ROZWIĄZANIE KONKURSU MORTAL KOMBAT 2	str. 14
TRZYNASTA PRACA HERKULESA	str. 16
HELP!	str. 18, 20, 22, 64
NOJE BOJE cz. 2	str. 24
KUPONY POCZTOWE	str. 25
OPERATION CRUSADER	str. 26
SAVEGAMER	str. 60
SUPER SUPERY	str. 62
CLASH OF STEEL	str. 67
TIPS n' TRICKS	str. 69

Dostojny jubilecie...

Numer jubileuszowy zamykający okładkę dwa lata działalności postacowalności uświetniał nasze szczerym wydaniem KGB, w którym dominuje galeria waszej twórczości rysowniczej, choć to tak kropla w morzu tego co otrzymujemy.

RELACJA Z PARTY

Zgodnie z zaproszeniem opublikowanym w SS'22, 16 marca 1995 roku o godz. 18.00 odbyła się, w siedzibie Partii Secret Service.

Najbardziej mówić było czado-wo! Mimo, że na spotkanie wybrał się największy lokal w Warszawie, to tłum fanów przeszedł na-

rze wszelkie oczekiwania. Nawet na koncerty rockowe tak się bzdzi-ska nie pnieją - co to są dzialo! Młodzi z dziećmi na rękach, chłopcy, robotnicy, młodzież pracująca niest- i wa na manifestacji Pierwszorz-owej to tak przy was drodzy czytelnicy. Ludu było wszędzie pełno. groźny zamieszki i wypadki - pa-ru kłosa próbowało dostać się na pierwsze piętro idąc obok schodów lub metodą z Woodstock nad głowa-ami innych.

Godzina 18.00 - rozpoczął prze-mówienie Martecz, którego obzern-fragmenty cytuję za słowem najpa-kiego Manusia (niezastalych czytelnik-
- Wytaś wszystkich - tu od-
chleżajki - jestem szrefem Secret
Service i witam wszystkich na tym
zainaugurowanym przyjęciu...
Dokładnie dwa lata temu, 16-go
marca, na rynku ukazał się pierw-
szy numer naszego pisma i tak oto
jestymy!
Po przemowie były pytania z sa-
li... a potem zaczęło się peckło!
Bramka wejściowa została wstęp-
na w ziemię... w ulice o czepnie-
rze gratisowe dochodziło do ręk-
oczyn... tzn. tak! plakaly... ocowie
kieli... dzieci krzywały Władze lo-
każki. w końcu nie wytrzymały i we-
zwaly brygadę ochroniary, którzy

bezpardonowo wyrzucił wszyst-
kich, ale nie dalej niż przed budy-
nek Szamtu. Nie biecąc na nróż
autorzy nadal rozdawali autografy
i dyskutowali, po czym w gronie
najważniejszych fanów przema-
żnięcie towarzystwo udala się do
pubu na pió na rozgrzewkę, ponie-
waż pogoda marcowo wyrażnie nie
stury imprezom plerocowym!

W związku z tym, że każdy z go-
ści miał nieco inne wspomnienia,
po przedstawieniu stosownych
wywiadów ardozowskiowych i
wykładaniu kłkonuwa/ela, p. przed-
stawienie krótkiej relacji z impre-
zy podjęliśmy się p. - nieobcy z po-
wodu choroby!

Pogaz Asa

P.S. Po wyciągnięciu różnora-
kach wniosków kolejną imprez-
ę zorganizujemy z jeszcze większym
rozmiarem. Będzie jeszcze więcej
kudzi i będzie super

Święta mamy już dawno za so-
bą, a megalomaniarstwo świątecznym
zdążyłcieś pownie zapamiętać,
a to właśnie przyczyniło się do
opóźnienia rozważania i wyników!

Przed wszystkim chcemy po-
dziękować wszystkim za udział
w konkursie. Nie spodziewaliśmy
się tak licznego odzewu, tym bar-
dziej, że pytania były trudne, a me-
które nawet podchwytliwe!

Na sedem pytań otrzymaliśmy
łącznie prawie 7,5 tysiąca odpowiedzi,
a z kartek pocztowych mogliśmy
uszyć dorodną, kolorową chinię!

Wylosowaliśmy razem 21 osób,
które zostały nagrodzone oryginalny-
mi gram, ufundowanymi przez pol-
skie firmy i przez redakcję. Nie wi-
adomo jeszcze dokładnie, do kogo
trafi która gra, dlatego szerszym ogła-
siam. Nagrody będą wysłane pocztą
przez pocztę dydaktyczną fundatorów.

Oto prawidłowe odpowiedzi oraz
nagrodzeni:

KONKURS 1

Polishky gry P1

1. Kto jest autorem gry, której
demo mamy na grudniowym CO-
VER DISKU? - Midnight Project.

2. Wymień tytuły trzech polskich
gier wydanych przez XLAND -
Robbo, Electrobody, Heartlight.

3. Dla jakiej organizacji będzie
pracował bohater nowej gry firmy
MPTROPOLIS - RGB.

Nadeszło prawie 1200 odpow-
dzi, spośród których wylosowa-
liśmy zwycięzców:

1. Marcin Maniak, Kraków
 2. Piotr Biernat, Kraków
 3. Łukasz Rosiński, Warszawa
- Zwycięzcy otrzymują nagrody -
gry ufundowane przez firmy User
i XLand i Metropolis.

KONKURS 2

Polishky gry Amiga

1. Jak ma na imię bohater gry
MPTROPOLIS? - Roniek.

2. Jak nazywa się niewiasta go-
nacza Kajka i Kokoza? - Lubawa.

3. Jaka polska gra została ocenio-
wana przez wydawców - Francko.

Otrzymałmy ponad 2200 od-
powiedzi, z zwycięzami są:

1. Wojciech Tucki, Łódź
 2. Łukasz Bedlewski, Rybnik
 3. Sebastian Bobrzyński z Rybnika
- Nagrody ufundowały firmy
MarkSoft i Mirage.

KONKURS 3

Polishky gry Atari

1. Jaka gra z Atari doczekała się
realizacji na inny komputer - hono-
rowaliśmy odpowiedzi Janosik,
Hans Kloss, Windy ciemności,
Kłgwa i Robbo.

2. Wymień nazwy trzech pol-
skich gier strategicznych na Atari -
uznawaliśmy odpowiedzi m.in.
Global War, Cywilizacja, Władca,
Raszyn 1809.

3. Podaj nazwę największego wy-
dawcy gier na Atari w Polsce - Mirage.

Na konkurs ten odpowiedziło
prawie 900 osób, spośród których
zwytyczkami zostali:

1. Adam Szotek, Bydźin
 2. Dariusz Kuanik, Mikołów
 3. Paweł Podgajny, Lublin
- Nagrody ufundowała firma Mirage.

KONKURS 4

Polishky gry Commodore

1. Jak brzmia nazwa polski ego sie-
ga w marulce Abowehy? - Hans Kloss.

2. Jakiej pki jest rodzeństwo Kle-
mense - męskiej.

3. Jaka firma rzuciła na rynek
KŁATWĘ L.K. Avelon.

Nadeszło prawie 400 odpow-
dzi, spośród których wylosowano
zwycięzców:

1. Maciej Stępias, Wałbrzych
 2. Michał Wilczak, Zabrze
 3. Adam Labuda, Gdańsk
- Otrzymałmy ona oryginalnie gry
ufundowane przez firmę Mirage.

KONKURS 5

P.C. CD-ROM w Polsce

1. Jaka polska firma zajmuje się
wyłącznie sprzedażą gier na CD -
CD Projekt.

2. Wymień trzy największe gry
na CD-ROM - Cyberwar (3 CD),
Under a Killing Moon (4 CD),
Wing Commander 3 (4 CD).

3. Jaka polska firma zamierza
wydać pierwszą polską grę na CD-
ROM - Metropolis.

Otrzymałmy ponad 1100 od-
powiedzi, z zwycięzami zostali:

1. Michał Rybak, Wrocław
 2. Paweł Urbaniak, Zielon-
skie Góry
 3. Arkadiusz Szpak, Głubczyce
- Kompaktowe nagrody ufundo-
wały firmy CD Projekt i Digital
Multimedia Group.

KONKURS 6

Zachodnie gry w Polsce

1. Która gra została jako pierw-

sza oficjalnie spolszczona - Synd-
cate.

2. Która zachodnia gra „nowo!”
po polsku - Hand of Fate.

3. Podaj nazwiska autorów spo-
kieszenia gry SYSTEM SHOCK
mimo kto podał nazwiska, honoro-
waliśmy więc każdy KaVetek
(Kamii, Mętrak) i User Jima (Jacek
Marczewski).

Nadeszło prawie siedemset
odpowiedzi, a nagrodzeni zostali:

1. Przemysław Grabowski, Legnica
 2. Elżbieta Cyprian, Darszów - Żarów
 3. Robert Mroczek, Warszawa
- Nagrody ufundowała firma IPN
Computer Group.

KONKURS 7

SECRET SERVICE w Polsce

1. Który ukazał się pierwszy nu-
mer SECRET SERVICE - 16 mar-
ca 1993 r.

2. Ile stron SECRET SERVICE
uprządkowało dziennie na przetr-
cie do dzisiaj - 99 352 000.

3. Która gra ma... - tu oczywiście
odpowiedź dowolna.

Nadeszło ponad 1300 odpow-
dzi, a oto zwycięzcy:

1. Dariusz Kurkicz, Wrocław
 2. Adam Chabrzyk, Niegowin
 3. Przemysław Gowarńska, Za-
wiercie
- Nagrody ufundowała redakcja.

WSZYSTKIM GRATULUJEMY
12KTYMIA WESOLICH ŚWIĄTYŚ!

**sprzedaż
prowadzą
również:**

ATAPOL
ul. Dworkowa 54
85-016 Bydgoszcz
tel. (0-52) 22-64-78

CHIP PARADISE
ul. Śmiedziekich 28
85-011 Bydgoszcz
tel./fax (0-52) 21-27-87

KOMPAŃ
ul. Armii Krajowej 46
42-200 Częstochowa
tel. (0-34) 61-41-46

ARTICA
SALON KOMPUTEROWY
ul. Grunwaldzka 45
Gdańsk

ARTICA
ul. Jana Malinjo 6
80-862 Gdańsk
tel./fax (0-58) 47-02-88

B.P. COMPUTER
ul. Szkolna 8/2
40-006 Katowice
tel. (0-3) 153-7323

BETA
ul. Pińskiego 24/2
80-607 Poznań
tel. (0-51) 52-59-83

BIG
ul. Lotników 6
70-414 Szczecin
tel. (0-81) 33-58-66

AVAX
ul. Próżnicka 5/5
04-029 Warszawa
tel./fax (0-22) 10-69-58

STUDIO
„CD-ROM Bankar”
przejście podziemne pod
ul. Emilii Plater, Warszawa
Dworzec Centralny paw. 7

STUDIO KOMPUTEROWE
W. Czajkowski
ul. Kłoczki 4/1, 81 151
Wrocław
tel./fax (0-71) 25-24-58

CD Projekt

ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa
tel. (0-22) 25-07-03, fax (0-2) 612-39-06
poniedziałek piątek 9⁰⁰-17⁰⁰, sobota 11⁰⁰-16⁰⁰

tytuł	cenę w zł	Przebieg wybitności	liczba stron
28 Paś Pasz (10 CD)	116	30 Chromony	105
31 Ten Pasz Vol. 1/1 (10 CD)	160	Archieb. Stan Dziej. Zet.	56
31 Ten Pasz Vol. 2/2 (10 CD)	166	Baryk. Tank & Tank	6/9
719 Dżent (2 CD)	67	Baryk. Tank & Tank	6/9
Asa, one. Sufija	100	Baryk. Tank & Tank	6/9
As. se. two. Sufija	105	Baryk. Tank & Tank	6/9
Agny. Puzilon of the Fleet	123	Baryk. Tank & Tank	6/9
Aur. Logic	14	Baryk. Tank & Tank	6/9
Bar. 164-2	110	Chromony	116
Be. 1/1 (10 CD)	72	Chromony	116
Bernald. 311 Brog. Grey	116	Chromony	116
Bl. 1/1 (10 CD)	112	Chromony	116
Com. 1/1 (10 CD)	104	Chromony	116
Com. 2/1 (10 CD)	129	Chromony	116
Com. 3/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 4/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 5/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 6/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 7/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 8/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 9/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 10/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 11/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 12/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 13/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 14/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 15/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 16/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 17/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 18/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 19/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 20/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 21/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 22/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 23/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 24/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 25/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 26/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 27/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 28/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 29/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 30/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 31/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 32/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 33/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 34/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 35/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 36/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 37/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 38/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 39/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 40/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 41/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 42/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 43/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 44/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 45/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 46/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 47/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 48/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 49/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 50/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 51/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 52/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 53/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 54/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 55/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 56/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 57/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 58/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 59/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 60/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 61/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 62/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 63/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 64/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 65/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 66/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 67/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 68/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 69/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 70/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 71/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 72/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 73/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 74/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 75/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 76/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 77/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 78/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 79/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 80/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 81/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 82/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 83/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 84/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 85/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 86/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 87/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 88/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 89/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 90/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 91/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 92/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 93/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 94/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 95/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 96/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 97/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 98/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 99/1 (10 CD)	123	Chromony	116
Com. 100/1 (10 CD)	123	Chromony	116

wszystkie ceny w zł w VAT

...Descent
...Cyberia
...Warcraft
...Drug Wars
...już są!

Interplay
Dys. 1988



**wszystkie pozycje
w ciągłej sprzedaży
hurtowej i detalicznej**

MICROPROSE

1942. THE PACIFIC WAR wzbogaci się o nowe scenariusze zainspirowane THE PHILIPPINE ISLANDS AND NEW GUINEA. Ciekaw graficzny program jest spory – ponad 300 rasi, kłk nie wypływających wcześniej samolotów (np. Kawasaki Ki-61 czy Curtiss P-40F). Warhawk jest komat do kolekcji (można). Wprowadzone zokam kosmetyczne poprawki dotyczące pracy silnika, będzie też można fruwać jako skrzydłowy.

W historii świata najlepszymi okazywały się gry same w sobie proste, ale mogące tworzyć niemal nieskończone warianty rozgrywek – przykładem sączy albo GO. Podobnie ma się mieć sprawa z najnowszym przedłożeniem MICROPROSE – MAGIC: THE GATHERING, choć może w nieco mniejszej skali. Jest to gra w karty (ponad 1000 rzych) oparta na miaywach fantasy. Każdy z uczestników otrzymuje na początku 21 punktów życia i jego zadaniem jest zredukować o tychże u przeciwnika. Można tworzyć czary, przyzywać pomocników z zwiastów. W ścianach ten rodzaj rozrywki jest najpopularny, ze organizuje się turnieje poświęcone konwencjonalnej odmianie MAGIC.

PSYGNOSIS

Zapomnieliście gdzieś się ukryć, wersja TIR NA NOG stanowi największą niespodziankę wydawniczą miesiąca. Przy pomiaru, ze

gra pierwotnie ukazała się w 1984 r. no Spectrum, oparta na celtyckich legendach akcja rozgrywała się w tytułowej krainie Młodości, dotyczyła zmagania Cuchulanna z wcielaniem zła Sidhe. Dość powiedzieć, że są tury, które po dziesięć godzin użycia mogły za przebieg wszelkich. Współczesną wersję TIR NA NOG robi ten sam zespół i dopiero potem skantowaniu, no ma zmienić bajkowość z rzeczywistością. Czy atmosfera dawnego TIR NA NOG zostanie odtworzona, dowiemy się w okienkach mapy.

Jest rok 2112 (ale wymyślił), fotonowe sondy przekładają sygnały o odkryciu śladów obecności życia na Jądze, z planety Wysłane z misją poszukiwania, które by zostały by pomóc w zbieraniu informacji. Niestety, na owej planecie czeka już garnizon śladów obecności obcego. W sterowanie ID z tytułowanej PYROTECHNICA autoryzacji zapowiadają rzeczy takie jak ceniowanie Gaurauda czy ugiętość, oraz w tym przypadku ma wpływ na jakość eksplozji. Będzie dostępną w multum broń, do tego trashowa muzyka techno.

SSI

Firma zmieniła profil swojej działalności i odskakując na bok eksplorowane dotąd schematy AD&D zamierza zainicjować z WORLD OF ADEN THUNDERSCAPE (CD). SSI podobno stworzyła cały moduł

VIRGIN

Firma MECHADELUS (wydawniczo mało popularny w Polsce CRITICAL PATH) przygotowuje THE DAPDALLUS ENCOUNTER (CD). Filmując z f w której do

**TAK WYGLĄDA STOŃ
W NAJWYŻSZEJ RODZIEL-
CZOŚCI NA ATARI.**



opisujący nowy świat wspomniany projekt ma się być zaczynać długiej serii. Dynastia rzuca w nieprzyjemne terytoryzmuszoną będzie stawac ziała genosuzna zła o imieniu Darkfall. Potwory opracowuje się na stronach graficznych, będą one zapewne wykładały do siebie rzy, lepiej niż polemancy z MIENZOBERRANZAN, którzy wykonywali trzy góra cztery ruchy. Do gry dołączona zostanie obszerna encyklopedia z opisem świata Aden, wszystko to powoduje, że SSI określa swój produkt jako multimedialny. Mam nadzieję, że WORLD OF ADEN będzie się znacznie lepszy, niż inny z ostatnich eksperymentów SSI (tętu na ALIEN LEXIC SKYRE: AT MS OF BORN (CD).

główną rolę zaangażowano słodziką Tin Carrere znaną ze „Szwata Wysoch” i „Prawdy wyciek klanistów” skąd pomysłami ją jako współpracownika ekipy terrorystów. W DEADELUS Tin jest samowystarczalną na jerniczki, nasyłan na nią planu mordocy znikają jak kamień. Teraz pojawił się miesiąc uratowania statku kosmicznego, który niechybnie zmierza ku katastrofie z supermową Nuewaine, że nie trzyma się tr kapy, czy się, że na ekranie będą odziana w skóry zbitych z laborant w łapach. Gra ma być wyjątkowo mocna.

Paula Mierzwa

UWAGA! UWAGA!

KONKURS STAR TREK

WYGRAJ KOMPUTER PC 486

Firmy ITI CINEMA oraz IPS COMPUTER GROUP zapraszają do wzięcia udziału w konkursie. Odpowiedz na poniższe pytania, a masz szansę wylosować komputer PC 486 lub jeden z dwudziestu zestawów zawierających gry, kasety video i koszulki Star Trek.

Pytania konkursowe:

1. Wymień nazwiska dwóch kapitanów statku USS Enterprise pojawiających się w filmie „Star Trek Pokolenia”.
2. W którym roku miało miejsce telewizyjna premiera „Star Trek”?
3. Która nowa firma amerykańska wydała ostatnią wersję komputerową Star Trek – „Star Trek: The Next Generation”?

Odpowiedzi prosimy nadsyłać na adres:

ITI Cinema
00-004 Warszawa
ul. Marszałkowska 13B
w terminie do 15 maja 1995 r.
nagrody czekają!

- Jesteś obecnie głównym polskim autorem gier. Wiele wiesz o podobnej karierze, ale może która wystarcza wytwórcy? - Słabość, by dopieć dotu. Czy od pomysłu urodziło się do czegoś dużego?

- Z komputerami zarębam się rozpoznając jeszcze w podstawówce. Swoją pierwszą grą stworzyłem na szkolnym Spectrum. Pamiętam jak napawałem się obracaniem z gier na temat Przeglądu Technicznego. Cudzym prześledzić był dla mnie poznaniem Falcon w 1989 roku. Jc dużym czasie dopchałem się tam do gry STAR WARS. Byłem wtedy pionierem, mimo to jako jedyny na seil przeszedłem pierwszy etap. Wyobraź sobie, że grałem w PYJAMARAMA nie wiedząc, że można być przetrwał.

- Kiedyś uważałeś moment, że osiągnęłaś Ci to dobrane?

- W drugiej klasie ogólnie zaczęłem chodzić na kolno komputerowe, a w domu, miałem pożyczonego Timosa od kolegi. Z zapalem czytałem starego „Komputera”, szczególnie podobał mi się zbiornikowy opis gry Dragonova i gry do Great Escape. Wki do tegoż czasu zaczęły wydawać materiały do gier na PC. Wtedy na PC pierwszy raz wykonałem grę, która była ciekawym na Amigę i OSA pl. „Twoi Pierwsi Angielki”.

- Poem przeżywał na oczy i przeszedł do odwołanej brzoj, otwierając rynek grą TAJEMNICA STATYSTYKI jako skromna testyka na oszczędność tego rodzaju?

- Od początku wiedziałem jedno: jeśli mam już coś zrobić, to z rozmarzeniem. Zdecydowałem się przez dwa tygodnie w Saint P i przez 4 w czasie 4 ty wykonać reklamy na całą kolunnie. Celem propagandowym było rozświetlenie nowo założonej firmy Metropolis. Najwięcej roboty pochłonęła nam profesjonalna obróbka zdjęć, np. nie oryginalnej foto z konkursu bym konkursu, trzeba było wystrzelać. W grze nie ma po nim śladu.

- Po obiektywnej pracy przyszedł czas na lewry. Po wydaniu TAJEMNICY STATYSTYKI tajemnica została się powinna spore możliwości, chociaż widać powoli się łączy?

- Rzeczywiście, zostaliśmy zawieszani listami. Jeden gracz usiedł za szkoly na dwie doby, żeby skopiować TAJEMNICĘ. I wcale nie był to odwołany przypadek. Korzystał z okazji chętnym podziękować wszystkim sympitykom za odzw. Mimo że gra przesłanoeliśmy bardzo dokładnie, nie unikaliśmy kilku błędów językowych i w końcu nie można było drugi raz zebrać obrazki. Oczywiście nie miałyśmy w polskiemu przeliczeniu warty. W ciągu roku wydaliśmy się ponad 4000 sztuk gry, jak na polskie warunki to ogromny sukces. Ale przykłady zachodnie gry sprzedaje się w Polsce w nakładach góra 2000 sztuk. Zobczyliśmy też wtedy pierwsze kontakty handlowe w Niemczech i Holandii.

- Poszedł za ciotką i w dwa lata po pierwszą grę wydał kolejną, a wiele dojrzałysz. TAJEMNICZAK przetrwał przygodową przygodową z prostymi obrazkami, na tyle dobra że potrafię się powrodo i wykonać wstąpił do „prowal”?

- IFFENAGENT był od samego początku wstąpił wstąpił na Zachód

- Opowiadał nam o losach naszej strony tego samego pracował przygodowca.

- TAJEMNICZAK (wrazem w czasie do assemblera, dzięki czemu gra jest obciążona mała i chodzi jak na AT). Z assemblerem jest tak, że jeśli program nie działa, to znaczy, że w 99% wrony jestes ty. W TAJEMNICZAKU na początku był jeden plik,

sowych numerów jak w GOBLINS 3. Podobny mi się natomiast pierwsze GOBLINS. Gracz śledził i musiał kombinować. Czasami tak jak w TAJEMNICZAKU po użyciu siłki na sznurki, dopiero po obejrzeniu widła, że to jest możliwe. Nie zroszę gra, w której się ginie. Zwłaszcza denerwowało mnie to w SIERRY - jak jeśli serce uśmiechnięcia bohaterka,

TRZYNASTA PRACA HERKULESA

Z Adrianem Chmielarszem z firmy METROPOLIS, autorem gier TAJEMNICA STATYSTYKI i TEENAGENT rozmawiają Piotr Markowski i Jacek Marciniak

Miałem już konkretnie propozycje umowy od angielskiego Epic Megagames, ale nie z tego nie wyjechał. Pierwsze rozmowy wywarłysz TAJEMNICZAK, okazały się bardzo przychylnie, ale nie dobitnym targu. Była to nie jest łatwa, bo nas nie interesowały jeszcze firmi dużych. Wydałmy więc grę jako shareware, a jest to produkt, który spełnia normy zachodnie. Ofertujemy między innymi różne formy płatności, np. karty licencji. Niejdroższy shareware, DOOM ma cenę \$49.00. TEENAGENT będzie kosztował \$29.99 albo \$34.99, przy czym podkreślam, że klasy przygotowaliśmy shareware nie wydano nigdy.

- Jakie problemy stała nagrania przy tworzeniu angielskich odpowiedników polskich tekstów?

- Są to kompletnie różne języki, szczególnie jeśli chodzi o dowcipy. Amerykanin nie zrozumie przekłamanej żywym Rambo-ność, u nich to się nazywa Swiss Army Knife. W wersji polskiej jak szkodzą się do powłoki, to nie bezczad jest napisane przez, nie przez. Po angielsku byłoby bez sensu, więc zamieścił tego jeil Sallit'Peppas. W przyszłości napisani będziemy robić wazę między narodową, później ja wazę się za dowcipy polskie i zatrudnię jęzokos Anglika, żeby zrobił angielski.

- W ciągu pierwszych dwóch tygodni sprzedali w Polsce ponad 1000 egzemplarzy. Jak się objawia projektanta gry i jego podział tak odwołany tytułu?

- Przede wszystkim zadaniem, by nie popełnić starych błędów TEENAGENT był już testowany przez kilkadziesiąt osób o różnym stopniu zaangażowania. Startowaliśmy z zaklepaniem, że TEENAGENT musi mieć klasę gry LUKASZSANTS. Wzrostem jest chęć do rozpracowania możliwości. Zaczynamy więc się buntować. Przyglądnijcie się jak gra ma mieć duży napis, to ma z zamierzeniem napisano, że to zabawy i dowcip oraz szczytylej tajemnicy.

który się rozarszał. Zaczynam od bit, parzy driver do myszy, potem dodaję bohatera z określanie siłki którym się może poruszać, wprowadzam ciębnowanie, itd. W praktyce wygląda to tak, że dostaję z źródła jedną listę, kompiluję, sprawdzam i tak na czapkę.

- Do takiej pracy potrzebna specjalistyczna narysunki. Jak wyglądała wazęta pracy programistów Metropolis?

- Coś, podobnie jak zawodowe nie użyciu do łamania siłki, przegladając do animacji i mapy innych. Łączą się male programy, porażki, które robią dodatkowe to co chcemy. Dla przykładu, w TEENAGENCIE zastosowaliśmy demowy pakiet animowalowy, który jest lepszy od pizpa. W tej grze wieloletniowal myśleliśmy myśleliśmy zeszli, do następnego kupujemy profesjonalne drivery muzyczne. Po co odzwiedzać jako na nowo, skoro można mieć goła, a niedrogo. Dobry model muzyczny kosztuje około \$500.

- Śmiejesz się w TEENAGENCIE od razu rzuca się w oczy jęzokos wzmianka. Bohater rozgaduje się na łuki, pywa, skocno... Jak to zrobił ktoś?

- Marek Hopper to tak naprawdę mój młodsi brat. Naciekaliśmy kuznerę sekwencje chodzenia. Później przy pomocy VideoBlastera przetłumaczył materiał wideo na komputerze zastosowaliśmy technię rozpoznawania. Marek zczytywał potrafił wykonać wiele czynności, np. samo wstawianie przedmiotów do koszyka jest robione na kilka sposobów.

- TEENAGENT nie jest typową grą aktywną, niejednolitym i trzeba może wyznać niepoprawność.

- Mam specyficzny pogląd na zagadki w grach. Uwazam, że jeśli ma być dzieki i kluczy, to nie wszadze się klucza w zamki, tylko np. trzeba nam zaszkodzić. W TAJEMNICZAKU jest np. odzwiedzenie serpa o studnie. Zagadki powierzy się operacji na aktywności, żeby nie przewodzić prostą drogą do wszystkiego. Musi jednak być zachowane logika, żeby nie było bezsen-

nieli za moment pojawi się opcja Releto? Ważne jest też zachowanie proporcji pomiędzy zagadkami a treścią. Zamiast tego, wstawiamy się po sobie w formie, nie wstawiamy się gry. LUKASZSANTS w SAM & MAX można znaleźć drogę, ale nie...

- Czy według Ciebie TEENAGENT jest grą trudną?

- Ludzie grając non-stop kończą go w dwie, trzy dni, czyli dokładnie jak jak chcieli. Nie powinni być zawiedzani gra, w razie problemów mogą zadzwonić na nasz hotline. W TAJEMNICZAKU jest szereg chwytów psychologicznych. W samochodzie w wiosce znajduję się dwa przedmioty, na Wierchu leży grzeban, który się do niczego nie przydaje. Gracze zadzwonił, że już to, coś znalazł, ponijają zwykle lewarski.

- Grałoby to nie tylko bohatera, włączając ładnie plany zabijając niejednolitym narysowaniem. Ktoś to uwzględnił?

- Wszystkie na przygotował Andrzej Dobrzyński, autor z Gdańskiego Klubu Fanatyjki. Nie codzień robi on rzeczy do fanzinów, mał nawet w USA występuje swoich prac. Andrzej nie aktywność do horroru, w TAJEMNICZAKU wyjątkowo go pohamowali. Jego ulubionymi motywami są np. skłone warze, które w grze można zobaczyć w jaskini. Wydał mi się że talenti Andrzej został w pełni wykorzystany - powstały obrazek zarówno przysmażone oka, jak i posiadające powier na oku.

- W rzeczywistości nie było, widział, że kompletnie nie o nie się do odzwiedzenia jest, analiza, rozważanie, które w jęzoku oraz całą mapę terytorii swoich oznaczeń. Niezmyślnie do napisaliśmy słowa TEENAGENCIA.

- A wychylenie najpięknego numeru? W rzeczywistości, gdzie zostały odwołane listami, obraz wygląda jak okno i dowroćnie. Grał się po chwili, się zobowiązaliśmy to w wersji końcowej. Jeśli poczeka się 30 sekund, to nie obrazki aktywności widelności rybaka, tak jakby to był rzeczywiste widok na jezdro. Zależy osma sprawę, że odkryje to jedyn na silu graczy, ale właśnie takie szczegóły powodują, że gra staje się kultowa. W TAJEMNICZAKU jest tego mniej niż planowaliśmy, początkowo ogadziliśmy że samo skłoneżenie to byłoby tylko polowe gry, a rzeczy stałybyby sekrety, które gracz może odkryć sam. Można byłoby np. użyć serpa na myszce. Zabrakło nego-

FIELDS OF GLORY — Amiga 600

Proszę nie podać wymagania sprzętowe gry Wojnyła

Dla Amig z układami ECS (500/500+) jest to 1 MB pamięci, dla Amig z układami AGA będzie to 2 MB, choć zaleca się FAST RAM oraz inne przyspieszenia.

GALAGA — Amiga

Czy i jak można uzyskać nieśmiertelność? Artur Zimnyłny

Tak, używając ACTION REPLAY (kartdise do A50).

GOBLINS 2 — Amiga, PC

W plany 2, kiedy zrywam muchomora Fingusa, on go zjada. Co zrobić aby go nie zjadł? Jerzy Zakrzewski

Najpierw trzeba dać psu żółtą płatkę z drzewa, potem lewą, na psz-casie zawrócić, nudo! Stającąż na drzewie nudo! (wczepnij Winkę lewą i prawa (w wodę). Nudo! odczaruj i w archiopor i dopiero wtedy jobliż ty będą mogli pr sobie przywleźć kryć. Jesli Fingus nadal będzie chciał go zjadać, mech ty czynność wykona Winkle

Jak na plany 2 z Amoniaktem użyć rekawiczki Fingusa na dzurze? Łukasz

Kl. Kny rekawiczki na dzurze po prawej w czasie gdy Winkle po-

zwraceni do naprzeciwieplej szczytliny będzie obywatel od Cioteczka. Zaczynam się na plany 2 z obryzmim jaskiniowcom. Według waszego opisu Winkle powinien wręzić przez szparę i zapchać drewnianą głowę z lasu. U mnie, kiedy tam wchodzi to przez chwilę trzymają, a później puszcza, wychodzi i się owanbijuje. Co robić źle? Pseudo-goblino

Chodzi o to, żeby Fingus znalazł się na zawieszonym w powietrzu skłacie kawalek na lewo od jaski, niowca, zaś Winkle na te, leżącej poniżej. Zrzucenie drewnianej głowy odbywa się w dwóch tarach: na pierwsze na skłania półką, potem w miejscu, by wykonzysta, go jako kłopotliwy

Co zrobić z piłką (Baloon)? Fingus rzuca kamieniem, piłka odlatuje się od ziemi i łapie go jakis chłopaczek, który potem zjada w domu. Trybło

Chłopczeka trzeba w trybie natychmiastowym przyszykować poprzez wejście Winkiem do drzwi, w których się chowa i weszal go woleple wejście Fingusom do drzwi położonych porażę, by złapać gojka, w momencie gdy są tylko pojawi.

W SS 20 napisabście „Fingus idzie do autereny, Winkle wchodzi do strapy smoka.” Jeżeli Winkle

wejdzie pierwszy, to Fingus nie chce wejść do autereny i odwrotnie. Może ja gdzieś popełniał błąd, spróbuj o wywołanie tego problemu. Anonim

Owczem popełnił błąd wylatują najpierw Fingusami w trakcie gdy ten będzie szedł do autereny, Winklem szybko rusz do strapy smoka i zaniem Fingus wleży przyszył w auterencie, Winkle usadował się we wnętrzu potwora.

Utkniętym w 9 levelu (kraina smu). Zdobywam kulę do gry w kręgle, kładę ją na przykrytym i stoję tam jednym z goblinoów Agrifka odprawa się z rany i spada na parost. Co dalej? Jak zdobyć agrifkę? Jak wydosłać Buffona z bałki? Daniel Mrowczyński

Młody złowacz, konieczne za nierzem się SS 20 gdzie za nierzem zostało lekarstwo na twoje zgryzoty? Mówiąc w telegraficznym skrócie: Bufona uwolnisz z pomocy agrifki, którą zdobyć Fingus dotykając do niej na bieżce mydłowej Resza – w opisie

Jak polać kollet elikirem grzeźności? Zanim Fingus sęży go wyjąć, kollet pada. Michał Narłowski

Chyba kollet jest w dobrym ustawieniu Fingusa, gdy Winkle k a-

drze gwóźdź na kufcie, na którym siedzi kuciel, zryk. Trzeba nagła w tym momencie grę na dysk i problem

Jak przeżyć giganta tarasu, jęcego drogę do zamku? Do czego służy w no i kury? Mateusz Woźniak

Gigantowi rzuasz dół wina i kielbasę oraz wzięcie jałko do ogniska Zajrzyj do SS 20

W laboratorium u Tazara nie potrafię nalać wody z gąbki do palogę, kładę się fajki. Każę Winklowi dmuchać do fajki, a kiedy fajka się pali wlewam Fingusiem wodę z gąbki na zar, ale Fingus nie reaguje. Izabela Wysoka

Iza, co ty kombinujesz? Fingus wdaje się gąbką (nawet żonę w tym co wyłalo się ze szafcieta po podobno w nami wykalczki musi dotknąć wysoły wyjących się z tojk oparów i nie wylewni wodę na zar?

Na poronimie z gigantem jest kurra. Nie można jej uknąć. Jak ją uzmieć? Jacek

Proces uparło mnie rozpoczą na Winkie chwytając kurę za kark, zaś dzieła dła ark za Fingus strze lające białoczek baseloniem w leń, te nastąpić czynność wykonując w momencie gdy głowa kury („head” bępa, ale „”) zalicznie od weryj) będzie na ekranie oznaczona.



DIGITAL MULTIMEDIA GROUP

Warszawa, Al. Jerozolimskie 2, tel./fax 27-87-73, tel.kom. 0-90 22-38-41

CENY DETALICZNE

NOWOŚCI

tytuł	Detal + VAT	format
Air Havoc Control	100,00	PC CD
Alone in the Dark 3	210,00	PC CD
BCF Racer	160,00	PC CD
Bureau 13	160,00	PC CD
Descent	165,00	PC CD
Guilty	190,00	PC CD
Nascar	200,00	PC CD
Stalingrad	200,00	PC CD
The Big Red Adventure	160,00	PC CD
Ultimate Haunted House	235,00	PC CD
Warcraft	165,00	PC CD
Woodruff	165,00	PC CD

MAC CD-ROM

tytuł	Detal + VAT	format
Busytown	235,00	MAC CD
Cuckoo Zoo	185,00	MAC CD
Flight Commander 2	210,00	MAC CD
Ghosts	210,00	MAC CD
Harpoon Classic	140,00	MAC CD
Headcandy	95,00	MAC CD
Journeyman Project Turbo	190,00	MAC CD
Macbests	190,00	MAC CD
Myst	235,00	MAC CD
New Kid on the Block	190,00	MAC CD
Peter Gabriel	165,00	MAC CD
Rebel Assault	210,00	MAC CD
Return to Zork	210,00	MAC CD
Star Trek	190,00	MAC CD
Star Trek 25th Anniversary	190,00	MAC CD
Star Trek Inter Manual	210,00	MAC CD
Theme Park	200,00	MAC CD
Tortoise and the Hare	190,00	MAC CD
Wrath of Gods	195,00	MAC CD

KATALOG

tytuł	Detal + VAT	format
Armored Fist	198,00	PC CD
City 2000	46,70	PC CD
Command Adventure	129,00	PC CD
Commander Blood	190,00	PC CD
Companions of Xanth	53,30	PC CD
Critical Path	99,60	PC CD
Cyberace	53,30	PC CD
Creature Shock	190,00	PC CD
Cyberia	165,00	PC CD
Cyberwar	219,00	PC CD
Darkseed	56,00	PC CD
Dawn Patrol	160,00	PC CD
Dragon Lore	190,00	PC CD
Dr. Radiaki	159,00	PC CD
F-117	60,80	PC CD
F-15	60,80	PC CD
Falcon Gold	145,00	PC CD
Formula 1 GP	80,00	PC CD
Gabriel Knight	86,70	PC CD
Ghosts	200,00	PC CD
Goblins 3	117,00	PC CD
Gunship 2000	53,30	PC CD
Inferno	160,00	PC CD
Journeyman Project	80,00	PC CD
Kick Off 3	105,00	PC CD
King's Quest 7	185,00	PC CD
Kodak Photo	66,00	PC CD
Lawnmower Man	66,70	PC CD
Legend of Kyrandia 3	180,00	PC CD
Little Big Adventure	90,00	PC CD
Lunluc	128,00	PC CD
Mad Dog	84,00	PC CD
Megarace	96,00	PC CD
Microcosm	65,30	PC CD
Outpost	120,00	PC CD
Peter & the Wolf	150,00	PC CD
Pinball Dream Deluxe	170,00	PC CD
Power Drive	150,00	PC CD
Premier Manager	150,00	PC CD
Reunion	132,00	PC CD
Rise of the Robots	157,00	PC CD
Sam & Max	155,00	PC CD
Shadowcaster	74,80	PC CD
Sim City 2000	128,00	PC CD
Thumbelina	149,00	PC CD
Transport Tycoon	130,00	PC CD

Ceny w nowych złotych, zawierają VAT. Przy zakupach hurtowych udzielamy korzystnych rabatów.

Wszystkie tytuły mamy aktualnie na półce (10.03.95)
Zapraszamy!!!

CD-ROM GRY PROGRAMY

CLOCK
BIURO HANDLOWE
01-856 WARSZAWA
UL. PERZYNSKIEGO 13/12
PON. PIATEK 9.00 - 6.00
TEL/FAX (022) 35-42-65

AMIGA CD 32

ALFRED CHICKEN 30 zł
ALIEN BREED TOWER AS (PL)(box) 80 zł
ARABIAN NIGHTS (PL) 51 zł
ARCADE POOL (PL)(box) 53 zł
BANSHEE (PL) 58 zł
BATTLE CHESS 61 zł
BATTLETOADS 50 zł
BEAVERS 60 zł
BENEATH A STEEL SKY (box) 167 zł
BRIAN THE LION (box) 45 zł
BRUTAL FOOTBALL (PL) 48 zł
BUBBA'N'STIX 30 zł
BUBBLE AND SQUEAK (box) 126 zł
CANNON FODDER 99 zł
CASTLES 2 55 zł
CHUCK ROCK 53 zł
CHUCK ROCK 2 (PL) 49 zł
D/GENERATION 50 zł
DANGEROUS STREETS (PL) 51 zł
DEATH MASK (box) 134 zł
DEEP CORE 44 zł
DEFENDER OF THE CROWN 2 50 zł
DISPOSABLE HERO 129 zł
DRAGONSTONE (PL) 58 zł
EMERALD MINES 39 zł
FIELDS OF GLORY (box) 135 zł
FIRE FORCE 44 zł
FIRE ICE 59 zł
FLY HARDER (PL) 51 zł
FRONTIER ELITE 2 (box) 115 zł
FURY OF THE FURRIES 35 zł
GLOBAL EFFECT 41 zł
GUARDIAN 134 zł
GUNSHIP 2000 (box) 145 zł
HEIMDALL 2 (PL) 58 zł
HUMANS 1 & 2 (box) 80 zł
IMPOSSIBLE MISSION 2025 132 zł
INTERNATIONAL KARATE 72 zł
JAMES POND 2 41 zł
JAMES POND 3 (box) 57 zł
JETSTRIKE 67 zł
JOHN BARNES FOOTBALL (PL) 54 zł
KID CHAOS (box) 112 zł
LABYRINTH OF TIME (box) 120 zł
LAMBORGHINI 42 zł
LEMMINGS (box) 80 zł
LIBERATION 65 zł
LOST NINJA 3 73 zł
LOST VIKINGS 55 zł
LOTUS TRILOGY 92 zł
MANCHESTER UNITED (box) 106 zł
MICROCOSM (box) 75 zł
MORPH 41 zł
MYTH 71 zł
NIGEL MANSELL'S 79 zł
NOW GAMES 1 (100 SHARE) 64 zł
NOW GAMES 2 (100 SHARE) 64 zł
OUT TO LUNCH 30 zł
OVERKILL & LUNARC 25 zł
PGA EUROPEAN TOUR (box) 120 zł
PINBALL FANTASIES / SLEEP 89 zł
PIRATES GOLD 148 zł
PREMIERE 25 zł
PROJECT-X / F17 102 zł
QWAK / ALIEN BREED S.E. 75 zł
RISE OF THE ROBOTS (box) 166 zł
SABRE TEAM (PL) 63 zł
SEEK&DESTROY 58 zł
SENSIBLE SOCCER 63 zł
SIMON THE SORCERER 144 zł
SKELETON KREW (PL) 58 zł
SLEEPWALKER (box) 60 zł
SOCCER KID (PL) 63 zł

AMIGA CD 32

SUBWAR 2050 (box) 150 zł
SUMMER OLYMPIX (PL) 51 zł
SUPER FROG (PL)(box) 54 zł
SUPER METHANE BROS (box) 50 zł
SUPER PUTTY 61 zł
SUPER STARDUST (PL)(box) 80 zł
SURF NINJAS (PL) 51 zł
THE BIG SIX 78 zł
THE CHAOS ENGINE 39 zł
THEME PARK (box) 105 zł
TOP GEAR 2 127 zł
TROLLS (PL) 51 zł
UFO (box) 136 zł
ULTIMATE BODY BLOWS (PL) 80 zł
UNIVERSE (PL) 66 zł
WHALE'S VOYAGE (PL) 51 zł
ZOO (box) 50 zł

Pełną ofertę
przesyłamy po
otrzymaniu
koperty zwrotnej
ze znacznikiem.
Należy zaznaczyć
typ komputera.

CDTV, A570, CDI200

17 BIT COLLECTION (2CD) 105 zł
17 BIT CONTINUATION 49 zł
17 BIT PHASE FOUR 80 zł
ADVANCED MILITARY (32) 40 zł
AMERICAN HERITAGE (32) 40 zł
AMIGA TOOLS 86 zł
AMINET 4 SHARE 51 zł
AMINET SET 1 (4CD) 150 zł
AMOS PD CD (32) 70 zł
CAM COLLECTION (2CD) 120 zł
CD CLIPART 55 zł
CD EXCHANGE 1 (32) 86 zł
CD FONTS 55 zł
CD NETWORK (32) 74 zł
CD SOUNDS TERRIFIC 70 zł
CDPD 49 zł
CDPD CD32 (32) 49 zł
CDPD 2 49 zł
CDPD 3 49 zł
CDPD 4 64 zł
COVER GRIL STRIP POKER 52 zł
DEMO 1 49 zł
DEMO 2 (32) 49 zł
ELECTRONIC COOKBOOK 40 zł
ELROSCAN 1 110 zł
FRACTAL UNIVERSE 52 zł
GIGANTIC GAMS 74 zł
GOLD FISH (2CD) 55 zł
GRAPHICS CD 54 zł
HUTCHINSON'S ENCYC. (32) 40 zł
IMAGINE CD 110 zł
MEGA HITS 1 102 zł
MEGA HITS 2 102 zł
MITING PEARLS 1 39 zł
MULTIMEDIA TOOLKIT (32) 70 zł
PANDORA 30 zł
PLAIN BROWN WRAPPER 79 zł
RYTRACING 1 68 zł
RYTRACING 2 68 zł
SEXUAL FANTASIES (32) 52 zł
TOWN OF TUNES 60 zł
VIDEO CREATOR (32)(box) 130 zł
WORLD VISTA ATLAS 53 zł

IBM GRY CD-ROM

7th GLEST (2CD) 67 zł
ACES OVER EUROPE 108 zł
ACES OF THE PACIFIC 108 zł
ALIEN LOGIC 94 zł
BATTLE ISLE 2 110 zł
BEAUTY & THE BEAST 72 zł
COMMANDER BLOOD 104 zł
CREATURE SHOCK (box) 239 zł
CRIME PATROL (box) 129 zł
CYBERIA (box) 169 zł
CYBERWAR (box) (PL)(4CD) 219 zł
CYCLEMANIA (box) 188 zł
DAWN PATROL 118 zł
DRAGON LORE (2CD) 111 zł
DRUG WARS (box) 129 zł
DUNE 68 zł
ECSTASICA (box) 85 zł
F-117A 67 zł
F-15 III 67 zł
HEIMDALL 2 (PL) 62 zł
HELL 105 zł
INFERN0 (PL) 170 zł
IRON HELIX 88 zł
JUTLAND 50 zł
KING'S QUEST 7 225 zł
LANDS OF LORE 113 zł
LAWNMOWER MAN 75 zł
LEGEND OF KYRLANDIA 3 248 zł
LEISURE SUIT LARRY 6 113 zł
LION KING-STORYBOOK(box) 188 zł
LITTLE BIG ADV. (PL) (box) 111 zł
LOST IN TIME 1&2 120 zł
MAD DOG MC CREE 1 (PL) 81 zł
MAD DOG MC CREE 2 (PL) 88 zł
MAGIC CARPET (box) (PL) 118 zł
MEGAPACK 2 (11CD) 165 zł
MEGARACE 53 zł
MENZOBERANZAN 107 zł
MYST 131 zł
NOVASTORM 76 zł
OUTPOST 110 zł
PANZER GENERAL 97 zł
QUANTUM GATE (box) 94 zł
QUANTUM GATE 2: VORTEX 244 zł
REBEL ASSAULT 128 zł
RETURN OF THE PHANTOM 106 zł
REUNION 70 zł
RISE OF THE ROBOTS 124 zł
SIMCITY 2000 110 zł
SIMCITY ENHANCED 92 zł
SOCCER SUPERSTAR (box) 79 zł
SPACE PIRATES (box) 129 zł
TUNELAND 100 zł
UNDER A KILLING MOON 230 zł
UNIVERSE (PL) (box) 62 zł
WARCRAFT (box) 84 zł
WHIZZ (PL) (box) 39 zł
WHO SHOT JOHNNY ROCK 69 zł
WING COMMANDER 3 (PL,box) 19 zł
WORLD CIRCUIT 67 zł

PROGRAMY EDUKACYJNE

ANIMALS ZOO for WIN 55 zł
ANIMALS ZOO for DOS (box) 51 zł
COMPTON'S ENC.1995 110 zł
GLOIER'S ENCYCLOP. 7.0 109 zł
MS ENCARTA 1995 194 zł
SUPER MEMO 7.4 (PL) 150 zł
OCEANS BELOW 51 zł
OUR SOLAR SYSTEM 55 zł
SPACE SHUTTLE 51 zł
WHALES&DOLPHINS 95 zł
WORLD ATLAS 5.0 76 zł

IBM SHAREWARE

14000 PROGRAMS 29 zł
16 BIT-SOUND MASTER. 29 zł
3D ANIMANIA 29 zł
ART HISTORY 40 zł
BUSINES LIBRARY 29 zł
CLIPART LIBRARY 30 zł
CLIPART OVERLOAD 30 zł
COMMUNICATION MASTER 29 zł
COMPU-FIX 29 zł
DR FUN PAK 35 zł
DR MUSIC 35 zł
DR SHAREWARE 35 zł
DR GAMES 35 zł
DR WINDOWS 35 zł
GAME KILLER 34 zł
IMAGES LIBRARY 1 30 zł
IMAGES LIBRARY 2 30 zł
IMAGES LIBRARY 3 35 zł
MIDI & WAVE WORKSHOP 29 zł
MUSIC TOOLBOX 29 zł
PHOTO CD DEMO 1 30 zł
PHOTO IMAGES 1 35 zł
PROGR. POWER TOOLS 29 zł
PUZZLE MANIA 30 zł
SOUND LIBRARY 30 zł
THE BEST OF GAMES 1 30 zł
SOUNDBLASTER ME. VOL 2 40 zł
SOUNDBLASTER ME. VOL 3 40 zł
TOP 100 DOS GAMES VOL.2 34 zł
TRAVEL TO SPACE 29 zł
WINDOWS PROGRAMS 29 zł
WORLD OF CLIPART 34 zł
WORLD OF COMMUNICATION 34 zł
WORLD OF DOS (2CD) 68 zł
WORLD OF SIMULATORS 34 zł
WORLD OF FONTS&ICONS 34 zł
WORLD OF GIF 34 zł
WORLD OF SOUND 34 zł

...i jeszcze ponad 140
tytułów shareware

W ofercie posiadamy również
kilkadziesiąt tytułów
o tematyce erotycznej

Wysokie rabaty dla
odbiorców hurtowych

KUPON RABATOWY

**UPOWAŻNIA DO 5% ZNIŻKI
PRZY ZAKUPACH W CLOCK
WAŻNY DO 31.04.1995**

CLOCK

PERZYNSKIEGO 12/12 TEL/FAX 35-42-65
GŁĘDA PRZY GRZYBOWSKIEJ SEKTOR 79

Oznaczenia: (PL)-polska instrukcja, (box)-wersja w dużym pudełku, (32)-działa także na CD32

PROWADZIMY RÓWNIEŻ SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ

Zamówienia na przesyłki przyjmujemy istownie lub telefonicznie (022) 35-42-65
(Do podanych cen należy doliczyć 3 zł na pokrycie kosztów przesyłki)

WSZYSTKIE CENY ZAWIERAJĄ PODATEK VAT, SĄ CENAMI DETALICZNYMI I ZOSTAŁY PODANE W NOWYCH ZŁ.

Odcinek 2 „Nie samym sprzętem człowiek żyje”

Był sobie raz Szach pewnego kraju, który myślał, że jeśli zakupi swoim poddanym całe mnóstwo sprzętu do zabijania, to będzie miał nowocześniejszą i skuteczną armię. Życie niestety dowiodło, że oprócz chęci potrzeba jeszcze wiedzy i doświadczenia.

Najpowszechniejszą chorobą osób zajmujących się historią wojskowości jest zapatrzenie się w możliwości i dane techniczne sprzętu. Skutkuje to nie tylko niecelnymi analizami przebiegu bitew czy operacji ale także wypaczonym obrazem historii wojen i rozwoju myśli. Czasami wydaje się, że również ci, którzy mają wpływ na budowę i wyposażenie poszczególnych sił zbrojnych ulegają tym iluzjom (o czym było zresztą wyżej).

Gracze komputerowi są narażeni na skutki takiego odbioru rzeczywistości prawie w każdej grze hamerykańskiej (szczytem były tu procentowo skrupulatne PATRIOT czy ALAMO). Wylicza się tam każdą śrubkę czołgu zapominając o tym, że czołgista dawno uciekł.

Jakż się czynnik wpływa na przebieg działań jeżeli ośmielam się odebrać absolutny prymat technice? Odpowiedź jest prosta – to sztuka wojenna. To w ogólności zbiór zasad przygotowania i prowadzenia działań wojennych, a w szczególności zaopatrzenie, dowodzenie, taktyka, zasady sztuki wojennej, strategia itd. Aby utrzymać czytelnika w całkowitej jasności nie piszę tu o kuglarskich sztuczkach zwalczania kilku czołgów przez sprytnych chłopków, którzy wykopał jamę – dół na niedźwiedzia a złowili własność WP. Chodzi tu jedynie o elementy, które w miarę uniwersalnie posłużą większej ilości przeciętnych ludzi do skutecznego wybijania tzw. przeciwników

Dzisiaj świat zachłystuje się coraz nowszymi osiągnięciami techniki wojskowej, a to samoloty latające wspak, a to niestrzelające czołgi czy żołnierze bez woli walki (demokraci). Słyszemy: a ja mam Abramsa i ci dowalę. Z drugiej strony posiadacz T-54A kuli ogon i zmyka. No, niepotrzebnie. Należy przecież wziąć pod uwagę co najmniej dwa dalsze czynniki.

– czy posiadacz rzeczonych cudniek wie co z nimi robić,

– i czy mam skuteczną broń przeciwpancerną oraz koncepcję jej wykorzystania. Pamiętaj wojażu młody, że czołg nie jest najlepszym narzędziem do zwalczania drugiego czołgu (zgadzam się tu z F. Skibińskim). Oprócz tego bowiem są jeszcze do dyspozycji rozliczne manewry, pułapki, samoloty i determinacja (wszystkie te elementy moż-

na sobie pooglądać w Czeczeni – no może z wyjątkiem samolotów po wiadomej stronie).

Wszystkie składowe sztuki wojennej są równocenne. Wydaje się jednak, że najważniejsze to dowodzenie i organizacja. Jedno bez drugiego istnieć nie może. Nie ma bowiem skutecznego dowodzenia bez ustalonych struktur i nie ma sensu

i zachowywali system pradowodzenia.

Rozstrzygającym był tu pewien syndrom ulubiony przeze mnie do obserwowania. Mianowicie w miarę budowy społeczeństwa zhierarchizowanego oraz centralistycznego państwa pojedynczy obywatel stawał się coraz mniej energiczny i samodzielny. Ktoś więc pojedynczy musiał za niego decydować,

ją na 3 oddziały po 3 ludzi. Wojownicy nie bawią się w głupoty tylko z przekrwionymi oczyma ruszają do ataku. Naprzeciw dowódcy wysłał 2 oddziały, które na moment związują krwawe bestie. W tym samym czasie odwodowy oddział rusza z boku do pomocy jednej ze skrzydłowych jednostek. Znajduje się tu licząc na palcach 5 wojowników i... 6 żołnierzy, przy

MOJE BOJE

czyli Bergera historia wojskowości

budowa więzów zależności bez zawiadywania nimi.

Dowodzenie i organizacja powstały z powodu konieczności zwyciężania mniejszymi siłami większych. Zdarzyło się tak gdy ludzie tworzący daną społeczność dość wyraźnie podzieliли się rolami, a do tego powstała pierwsza struktura państwowa. Cała ludność nie mogła stawać do walki, tudzież wojna stawała się instrumentem w rękach władcy, mając często cel niezgodny z potrzebami ludności. Stąd też zachodziła konieczność stworzenia struktury pozwalającej mieć

a równocześnie dyscyplina nowych obywateli pozwalała efektywniej wykorzystywać budowane struktury. Gwoli anegdoty warto zwrócić uwagę (nota bene), że w okresie samodzielności pojedyncze miasto-państwo potrafiło wystawić około 20000 pieszych i z 2000 konnych. Po stworzeniu Imperium Rzymskiego bandy Herulów czy innego dziaństwa liczące do 10000 oberwańców bez trudu zdobywały wielkie ośrodki miejskie liczące 3000000 mieszkańców. Wielkość i potęga usypiają i osłabiają energię działania.

wym uformowanych z wielkiego łęku w jakiś tam szyk i nieźle osłoniętych tarczami. Ta przewaga powoduje, że wojownikom mija krótkotrwały zapal do walki. Żołnierzom nie ma co mieć bo zapalu nie miał w ogóle, tylko ten facio z tyłu (czyli dowódca) kazal im walczyć. Koniec końców teoretycznie słabsza strona (żołnierze) wygrywa ponieważ wojownikom nie udaje się dojść do porozumienia w pobliższym lesie: czy wrócić na pole walki, czy nie.

W powyższym opisie poruszone zostały nie tylko sprawy organizacji i dowodzenia ale również niektórych zasad sztuki wojennej. Jednak o tych sprawach porozmawiamy później (w tym miejscu mój ulubiony User Jama spopielnił mnie myślą, albowiem w swej niecierpliwości nie znośi wszelkich przesłań do dalszych odcinków).

Organizacja umożliwia nie tylko sprawne dowodzenie ale także lepsze i ekonomiczniejsze wykorzystanie sprzętu. Wpływa ona na takie cechy jak morale oddziału, jego odporność. Oparta zazwyczaj o system trójkowy bądź czwórkowy pozwala na manewr siłami czy zwiększenie elastyczności w ataku i obronie. Oto pierwsza część odpowiedzi na pytanie: Jak to się stało, że armia niemiecka wygrała, używając czołgów Pz I czy Pz II z takimi kolosami jak armia francuska czy (bacność) Niezwyciężona Robotniczo-Chłopska Armia Czerwona? Elastyczna struktura dowodzenia, zdolność do optymalizacji struktur pozwalały wierzyć Niemcom (zwanym też z czasu hitlerowcami – od cholery jaka ich brała) przez pewien czas w zwycięstwo. Skostnienie struktur, pozbawienie dowódców samodzielności działania poprzez nałożenie na nich zbyt wielkiej odpowiedzialności (za nami Berlin) doprowadziło po części do klęski. I nie pomogły tu czołgi potężne niczym smoki oraz dziwnie podobne do kałaszy karabiny szturmowe.



kontrolę nad zgromadzonymi męzami zbrojnymi, pozwalającej na ich efektywniejsze wykorzystanie. Ba, ale i u barbarzyńców występowały powyższe zjawiska, a jeszcze długo nie mieli dobrej organizacji

Dla lepszego wyjaśnienia o czym jest mowa, zanalizujmy małeńki przykład. Oto po jednej stronie stoi 10 potężnych wojowników, a po drugiej 9 marnych żołnierzy i 1 dowódca. Żołnierze podzieleni zosta-

Plłtr Pawłowicz Berger

Nr karty (listy) doręczeń	Dzień nadawania	Awizowano dnia _____ 1995 r.
Notatka doręczyciela	Sumę wymienioną na odwrocie otrzymałem dnia _____ 1995 r.	
Znamiona dowodu tożsamości	Podpis	
rodzaj dowodu wydany przez	Dzień wypłaty	Nr księgi wypł. przykazów
imiesiąc i data wydania	dn. _____ m-c _____ 19 r.	Podpis wypłac.

Uwielżnia wypełnić odcinek dla redakcji

ARCHIWALIA

Zamawian następujące numery archiwalów:

Kupon aktualny do 15 kwietnia

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		

Proszę czytelnie zaznaczyć, których numerów pisma dotyczy zamówienie
W przypadku zamówienia większej ilości egzemplarzy jednego numeru, proszę napisać to w uwagach.
UWAGI:

AMIGA PC Inny Proszę podać typ komputera

PRENUMERATA dla 1 osoby

Chcę prenumeratę Secret Service począwszy od numeru przez wskazaną ilość miesięcy

3 6 9 12 miesięcy

Czy jest to kontynuacja prenumeraty

PRENUMERATA dla 1-10 osób

Chcę prenumeratę Secret Service wraz z moimi kolegami i zobowiązuję się do rzetelnego wypełniania kolejnej umowy.
Chcę rozpocząć prenumeratę począwszy od numeru przez wskazaną ilość miesięcy

3 6 9 12 miesięcy

Czy jest to kontynuacja prenumeraty

Jeśli nas razem chcemy i zobowiązujemy się informować redakcję o wszelkich kłopotach związanych z dystrybucją.

Starannie przechowywać - dowód nadania przekazu

ARCHIWALIA

Zamawian następujące numery archiwalów:

Kupon aktualny do 15 kwietnia

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		

Proszę czytelnie zaznaczyć, których numerów pisma dotyczy zamówienie
W przypadku zamówienia większej ilości egzemplarzy jednego numeru, proszę napisać to w uwagach.
UWAGI:

PRENUMERATA dla 1 osoby

Chcę prenumeratę Secret Service począwszy od numeru przez wskazaną ilość miesięcy

3 6 9 12 miesięcy

Czy jest to kontynuacja prenumeraty

PRENUMERATA dla 1-10 osób

Chcę prenumeratę Secret Service wraz z moimi kolegami i zobowiązuję się do rzetelnego wypełniania kolejnej umowy.
Chcę rozpocząć prenumeratę począwszy od numeru przez wskazaną ilość miesięcy

3 6 9 12 miesięcy

Czy jest to kontynuacja prenumeraty

Jeśli nas razem chcemy i zobowiązujemy się informować redakcję o wszelkich kłopotach związanych z dystrybucją.

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

Przyjmujemy zamówienia na prenumeratę SECRET SERVICE oraz na archiwalne numery pisma. Zamówienia mogą być składane do 15 dnia każdego miesiąca – tak jak to jest wydrukowane na załączonym przekazie. Zamówienia są realizowane za pośrednictwem poczty. Prosimy używać tylko aktualnych blankietów z KGB lub odbitek xero. Prosimy o wyraźne i czytelne wypełnianie przekazu pismem drukowanym. Bazaranie oraz skróty nazw mogą przyczynić się do kłopotów w realizacji zamówienia.

Wypełnianie kuponu prosimy rozpocząć od strony czarnej, po czym starannie i uważnie obliczyć należną kwotę, którą należy wpisać na

stronie czerwonej wraz z dokładnym imieniem, nazwiskiem oraz adresem i kodem pocztowym. W przypadku zamawiania archiwalów, **NALEŻY DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI** wg tabelki. Prosimy nie dokonywać poprawek ani skreśleń, niewykorzystane pola pozostawić wolne. Otrzymany po wpłacie na pocztę odcinek „dla wpłacającego” należy zachować na okoliczność ewentualnej reklamacji.

Wszelkie reklamacje są przyjmowane w redakcji pod numerem telefonu (0-22) 201-261 w. 550 w dni powszednie w godz. 9.00-16.00.

ZACHĘCAMY TEŻ DO KUPOWANIA ARCHIWALIÓW OSOBIŚCIE W REDAKCJI – Warszawa, ul. Wronia 35/37, I p.

UWAGA! SPEŁNIENIE PONIŻSZYCH ZALECEŃ JEST PODSTAWĄ TERMINOWEGO OTRZYMYWANIA PRZESYŁEK

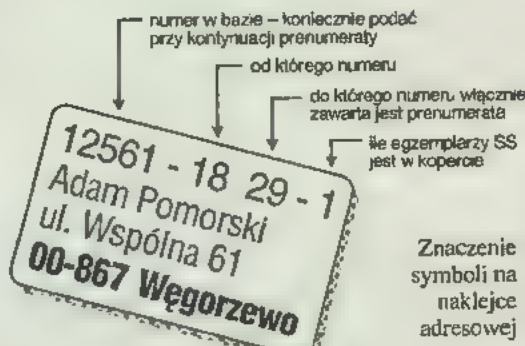
Kupony są aktualne **TYLKO do 15 dnia danego miesiąca!** gwarantują podane w numerze ceny

Kupony nadane po 15-tym docierają do redakcji już po cyklu wysyłki archiwalów i prenumeraty, i ich realizacja przechodzi na następny miesiąc.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności z tytułu wynikłych w ten sposób opóźnień. Liczy się data stempla pocztowego na kuponie.

Przy terminowym zamówieniu maksymalny czas oczekiwania na przesyłkę wynosi 30 dni. W razie nie dotarcia przesyłki, prosimy o kontakt telefoniczny w celu wyjaśnienia okoliczności. Redakcja uwzględni reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

Najczęstszą przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia jest brak dokładnego adresu, brak informacji o zamawianych numerach oraz błędy w naliczeniu sumy.



Znaczenie symboli na naklejce adresowej

PRENUMERATA

Prenumerata może zostać zawarta na 3, 6, 9 lub 12 numerów począwszy od dowolnego miesiąca. Cena SECRET SERVICE w prenumeracie jest stała i zabezpiecza przed ewentualnymi podwyżkami podczas jej trwania.

Prenumerata zawiera koszty przesyłki pocztowej, oraz koszty manipulacyjne.

ceny prenumeraty

3 miesiące	- 9,00 zł
6 miesięcy	- 18,00 zł
9 miesięcy	- 27,00 zł
12 miesięcy	- 36,00 zł

UWAGA! Naklejka adresowa na kopercie z prenumeratą zawiera informacje o: numerze identyfikacyjnym czytelnika (prosimy podawać przy przedłużaniu prenumeraty), numerze pisma, na którym skończy się prenumerata oraz liczbie zamawianych egzemplarzy.

ARCHIWALIA

Kupon należy wypełnić wg poniższych cen, **koniecznie z dołączeniem kosztów przesyłki**, które zależą od liczby zamawianych numerów.

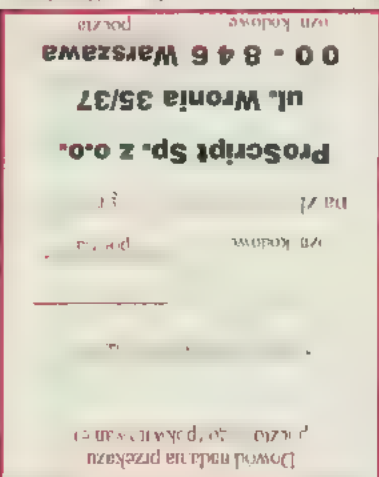
Nr	cena	Nr	cena
1	-brak!	11	1,20 zł
2	-brak!	12	1,20 zł
3	-brak!	13	1,20 zł
4	4,00 zł	14	1,20 zł
5	-brak!	15	1,20 zł
6	80 gr	16	1,60 zł
7	80 gr	17	1,60 zł
8	1,20 zł	18	1,60 zł
9	1,20 zł	19	1,60 zł
10	1,20 zł	20	1,60 zł
		21	1,60 zł

■ CENY ZESTAWÓW

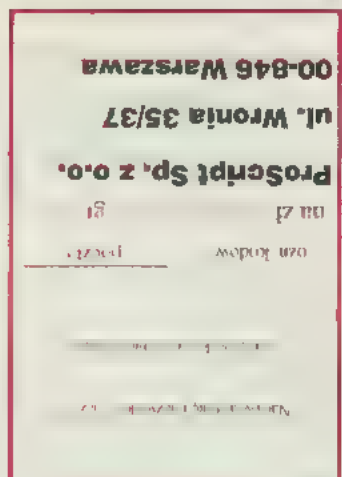
Pakiet (4 I od 6 do 21)	- 18,00 zł
Promocja! Rocznik 1994	- 10,00 zł
zestaw 1 (od 6 do 7)	- 1,30 zł
zestaw 2 (od 8 do 15)	- 9,00 zł
zestaw 3 (od 8 do 15)	- 7,50 zł
zestaw 4 (od 16 do 21)	- 7,00 zł
dwa dowolne od 6 do 18	- 2,00 zł
trzy dowolne od 6 do 18	- 3,00 zł
cztery dowolne od 6 do 18	- 4,00 zł

■ DLA ARCHIWALIÓW KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

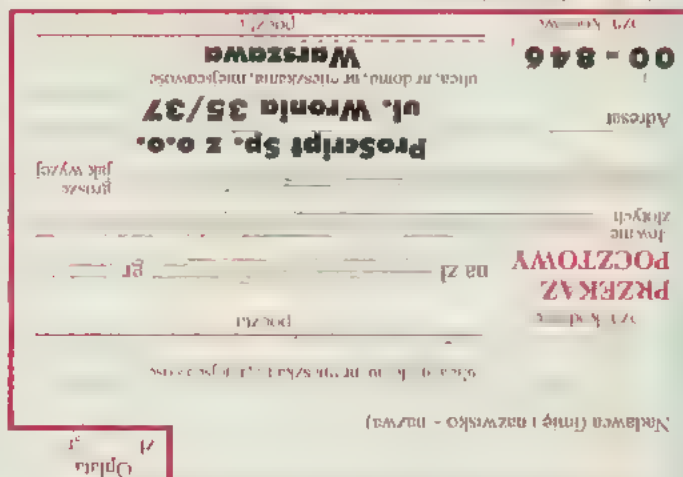
za 1 szt. - 60 gr.	od 3 do 5 szt. - 1 zł	od 11 do 15 szt. - 1,50 zł
za 2 szt. - 80 gr.	od 6 do 10 szt. - 1,20 zł	od 16 do 20 szt. - 2,00 zł



Odebrać dla adresata



Odebrać dla adresata



Przekaz POCZTOWY

W OPERATION CRUSADER wprowadzono zmiany dotyczące opcji okna bocznego. Pojawiło się nowe menu, rozwinięte w postaci paska z ikonami na górze ekranu, pod ramką menu głównego. Komentujemy je dalej przyrównując do pierwszych wersji V FOR VICTORY opisanych w SS'17 oraz pozostawiając bez komentarza te opcje, co do których nie wystąpiły istotne zmiany.

Nowe menu zostało opracowane dla rozproszenia zbyt zagęszczonych opcji w oknie bocznym oraz do wprowadzenia kilku nowych informacji. Zawiera ono następujące ikony-opcje:

1/2. VICTORY POINTS oraz CALENDAR WINDOW rozwijane w okna dolne o tych samych nazwach.

3. pole niewykorzystane.

4. rozwijane w dolne okno wsparcia lotniczego.

5. HQ rozwijane w boczne okno dowodzenia, przy pierwszym wskazaniu kursorem. Zawiera ono: 1) ikonę aktualnie wskazanego dowództwa (CURRENT HQ), 2) przycisk LOCATE, którego wcisnięcie spowoduje wycentrowanie mapy na wcześniej wybranym dowództwie, 3) ATTACH umożliwiającą zmianę podporządkowania wcześniej wskazanego oddziału, 4) okno SUPPLY, w którym podawany jest rodzaj zaopatrzenia, 5) okno ON HAND z wielkością przydzielonego zaopatrzenia jednostkom wybranego dowództwa, 6) okno STOCKPILE z wielkością zaopatrzenia pozostającego w magazynach armijnych (rezerwa), 7) przycisk MORE, którego wskazanie wywołuje okno dowództwa. Do tego okna wprowadzono następujące zmiany:

– z lewej strony dodano menu SUPPLY (w poprzednich grach występowało ono w oknie HQ) umożliwiające określenie rodzaju zaopatrzenia, przy czym teraz dotyczy to wyłącznie dowództw wszystkich szczebli występujących w grze. Możesz wybrać jedno z czterech rodzajów zaopatrywania: ATK (dla oddziałów nacierających), GEN (ogólne, powszech-

ne), DEF (dla oddziałów broniących się) i MIN (możliwe najmniejsze – zwykle dla oddziałów pozostających w odwodzie). Upraszcza to sterowanie akcją gry i czyni ją bardziej realistyczną.

– z prawej strony dodano menu zawierające trzy opcje: SHOW HQ'S UNITS – przegląd oddziałów podporządkowanych wskazanemu dowództwu, co umożliwi zaznaczenie ich ikon ramką, SEND UNITS TO HQ DEST – przemieszczenie dywizyjnie dla wskazanych oddziałów, ALLOW STAFF CONTROL – przekazanie dowodzenia oddziałami dowództwu, które podlegają. Wtedy rozkazy wydajesz tylko temu dowództwu; nie musisz tego robić dla każdego oddziału z osobna.

Ikona HQ przy drugim wskazaniu kursorem rozwija się w boczne okno operacyjne (dawne OPS) pozbawione opcji wsparcia lotniczego i floty.

6. LEADER rozwijana w okno boczne z opcjami: 1) CURRENT LEADER z nazwiskiem aktualnego dowódcy strony, którą wy-

brałeś, 2) przycisk LOCATE centrujący mapę na ikonie naczelnego dowództwa twojej armii, 3) ATK/DEF MODIFIERS, a niżej wartości modyfikujące parametry walki ze względu na predyspozycje i umiejętności dowódcy. Jest to nowość – być może w następnych grach VICTORY będzie można dobierać sobie dowódców wedle uznania, co byłoby w pew-

Powtórne wskazanie kursorem ikony THE UNIT rozwija boczne okno operacyjne (dawne OPS) pozbawione opcji wsparcia lotniczego i floty, ale z podobnymi, jak w poprzednich wersjach gry danymi zestawień modyfikacji siły.

8. pole niewykorzystane.

9. służy do wyświetlania okna z komunikatami dotyczącymi aktualnej sytuacji twoich wojsk.

OPERATION CRUSADER

Skrócone omówienie menu i opcji – suplement do opisu w SECRET SERVICE

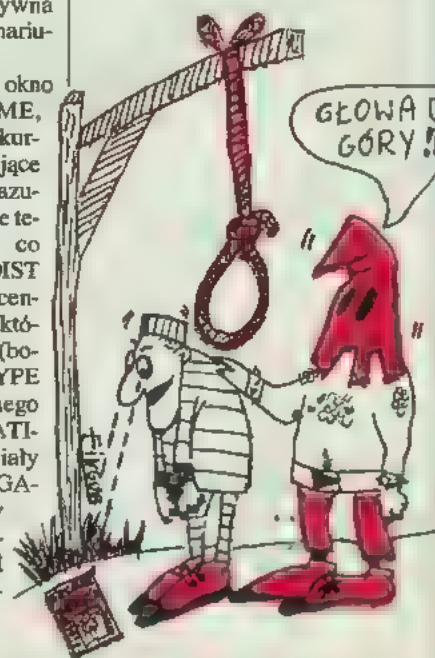
nym zakresie odpowiednikiem poziomów gry, 4) BIOGRAPHY, która umożliwia wyświetlenie tablicy z podobizną twojego głównodowodzącego oraz z opisem jego dotychczasowych wyczynów wojennych. Opcja jest aktywna tylko w trzech ostatnich scenariuszach.

7. THE UNIT rozwijana w okno boczne COUNTER FRAME, przy pierwszym wskazaniu kursorem. Zawiera ono następujące przyciski: 1) HQ, który pokazuje oddziały podporządkowane temu samemu dowództwu co wskazany oddział, 2) HQ DIST jest wydaniem rozkazu koncentracji oddziałów na heksie w którym znajduje się wskazany (bojowy lub dowództwo), 3) TYPE pokazuje oddziały tego samego rodzaju co wskazany, 4) FATIGUE, który wskazuje oddziały zmęczone walką, 5) DISORGANIZ pokazujący oddziały zdeorganizowane, 6) przywracający pierwotny wygląd ikon oddziałów wskazywanych opcjami 1 – 5.

10. mapa operacji, którą rozgrywasz.

11. minimapka służąca do centrowania mapy operacyjnej na wskazanym punkcie.

Doc





dla przyjemności, żeby utrudnić królikowi życie. Jeden celny strzał i królik lądował na tyłku na ziemi, w coraz to innej ciekawej krainie

Do biegu, gotowi, start!
Królik gna przed siebie,
a jego celem jest jak
najszybsze dotar-
cie do sprawnego

balonu,
przy
cumowane-
go gdzieś na
końcu krainy
Po drodze moż-
na zbierać pro-
porczyki, kiepsydry i butelki
z mlekiem, uruchamiać
małe rakiety, odbijać się od tram-
polin itp. Najważniejsze jest jed-
nak zdążyć na czas do balonu.

Można skakać na wyższe stopnie,
korzystać z poziomych wiatr, a in-
truzów oraz lodowe zapory
likwidować mini trąbą po-
wietrzną, w którą na chwilę
zamienia się królik po przyci-
śnięciu Spacji

Uwagę zwraca świetna
grafika z niesłychanie suges-
tywnym „drugim planem”
Gra jest bardzo szybka, czę-
sto nie ma ani chwili na za-



WHIZZ

stanowienie się nad wyborem kie-
runku ucieczki. Nie ułatwia także
sprawy czas uciekający w zastra-
szającym tempie. Doskwiera to
szczególnie w wersji na Amigę,
gdzie stoper działa jak najszybszy na
świecie radziecki zegarek. WHIZZ to
jednak małe cacuszko, gra, która
cieszy.

Pool

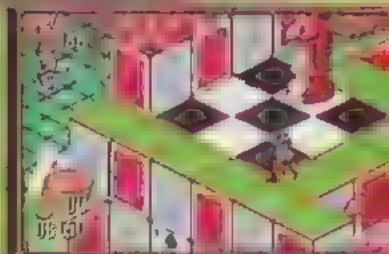
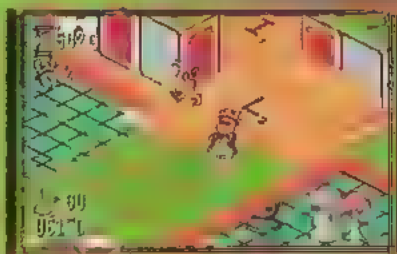
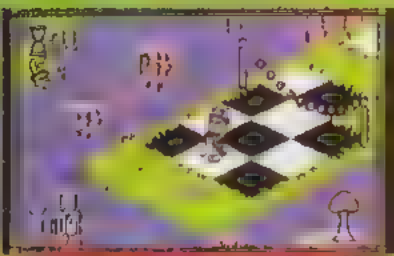
Dystrybutor MarkSoft

FLAIR'94

1MB AMIGA
PC: VGA, SB 2 2



Był sobie
mały, pu-
chaty kró-
liczek oraz jego
odwieczny prze-
ciwnik – wielki, obrzydliwy szczur.
Każdy podróżował swoim balonem,
królik dla przyjemności, a szczur też



STREET HASSLE

Mordobicia poziomego kroczenia
opierają się zazwyczaj na standardo-
wym schemacie: bohater trafia na ulicę
bliżej nieokreślonego miasta gdzie
spotyka masę wrogów i z mniejszym
lub większym powodzeniem usiłuje
rozsmarować ich na przestrzeni kilku-
nastu metrów

Jest wielu przeciwników tego rodza-
ju gier. Mówią oni, że nawalanki wywo-
lują w graczach niezdrowe mstyńki
czyniąc ich potencjalnymi sadydami
itp. Sprawa dyskusyjna, zapewne
w wielu przypadkach mogą one mieć
rzeczywiście ujemny wpływ na psychikę.
Gdy gry takie przekraczają pewne
normy, w niektórych krajach zabrania
się ich rozpowszechniania. Zazwyczaj

mogą jednak służyć skanalizowa-
niu agresji, umożliwiając w miarę niegroźne wyżyć się

STREET HASSLE jest nato-
miast niesmacznym wypacze-
niem idei mordobicia. Pomijając
ogólnie rzecz biorąc dość niski
poziom wykonania, rzeczą któ-
ra zwraca na siebie uwagę, jest
scenariusz. O ile w innych mor-
dobiciach zazwyczaj walczy się z prze-
ciwnikami równymi sobie, tak tutaj
przeciwno naszemu cierpiącemu na
przerost mięśni herosowi posławiono
emerytów. Sądząc z wyglądu mniej
więcej siedemdziesięcio-ośmiędzie-
sięciolatek. No cóż... Trudno tu mówić
nawet o walce, bo w gruncie rze-
czy gra przypomina raczej masakrę.
Gdy już bohater zostawi za sobą
skrwawione ciała emerytów, może na

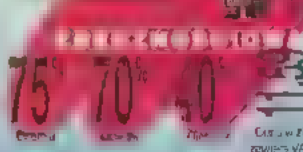


przekąskę polamać karki ich czworo-
nożnych ulubieńców

Nikt nie może zarzucić SECRET
SERVICE konserwatyźmu ani sżywno-
ści poglądów, tu jednak autorom
gry oraz wydawcy należą się od nas
ciągi. Żerowanie na najniższych in-
stynktach jest doprawdy żenujące, i to
zarówno dla autorów gry, jak też i dla
ich nastoletnich klientów spędzają-
cych z wypiekami na twarzy całe go-

MIRAGE'85

1MB AMIGA



dziny przed ekranem. W kontekście
naslających się w naszym kraju aktów
agresji, czy choćby o odniesieniu do
niedawnego procesu nastolatka-sady-
sty mordującego emerytkę w Warsza-
wie, STREET HASSLE nie wypadła
najlepiej. Gry to nie tylko bezmienna
i nieszkodliwa rozrywka, o czym wy-
dawca chyba tym razem nie pamiętał

Pool



KOŚCI I POKER to zestaw dwóch gier hazardowych. Jak sama nazwa wskazuje pierwsza z nich to klasyczna gra w kości, natomiast druga to oczywiście poker dla czterech graczy.

Obie te gry warto polecić wszystkim niedoszłym hazardzistom, bo zawsze lepiej przegrywać „komputerowe” pieniądze niż te prawdziwe, a dreszczyk emocji?.....możecie wierzyć, albo i nie, jest nie mniejszy niż przy prawdziwej grze.

KOŚCI ZOSTAŁY RZUCONE – tak brzmi pełna nazwa pierwszego programu, który jest przeznaczony dla trzech graczy przy czym każdym z nich może być człowiek lub komputer. Każdemu z graczy można

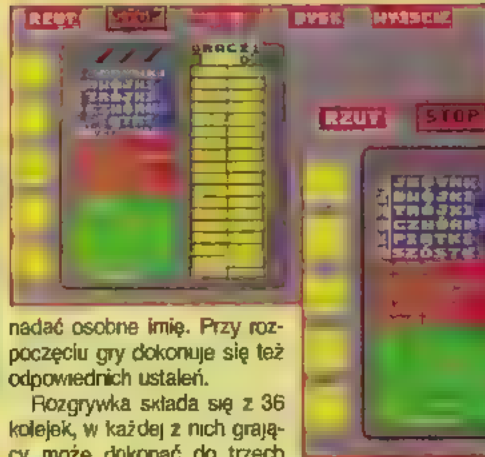
nadać osobne imię. Przy rozpoczęciu gry dokonuje się też odpowiednich ustaleń.

Rozgrywka składa się z 36 kulek, w każdej z nich grający może dokonać do trzech rzutów kośćmi. Dodatkowo premia przyznawana jest w przypadku, gdy ko-

leżka zakończy się na pierwszym rzucie, tzn. gracz zrezy-

przyguwa miła muzyczka, którą można w każdej chwili wyłączyć jeżeli się już znudzi.

Jako całkowicie polski produkt gra zawiera również polskie znaki, co w przypadku innych programów wcale nie jest takie oczywiste. Bardzo dobrym pomysłem jest możliwość nagrania stanu gry na nośnik. Jedyną wadą jest



gnuje z dalszego rzucania kośćmi; premia ta jest równa podwojonemu wynikowi. W przeciwnym wypadku premia jest tracona, ale za to można wybrać kości do następnego rzutu. W ten sposób należy dążyć do uzyskania jak najwyższej punktowanej kombinacji

Ciekawym wanantem gry jest szkoła. Składa się ona z dwóch tabelek po sześć kombinacji. Po wyrzuceniu wszystkich sześciu kombinacji pod warunkiem, że wynik z każdej pozycji nie jest ujemny, przyznawana jest dodatkowa premia 100 punktów. Jest zatem o co walczyć.

Gra ma całkiem niezłe opracowanie graficzne, podczas gry

TIMSOFT'95.

Commodore 64

HAZARDOWA



KOŚCI

Dawno, dawno temu, za siedmioma górami i siedmioma morzami, pośrodku ogromnego lasu żyli sobie beztrudnie Kacper i Balbina. Pewnego pochmurnego dnia Kacper wybrał się do miasta, by kupić prezent urodzinowy dla Balbiny. W drodze powrotnej zaniepokoiła go głęboka cisza panująca w lesie. W powietrzu unosił się zapach siarki, a ich mały domek wyglądał jak po przejściu huraganu. Nagle usłyszał stłumione wołanie o pomoc i odgłosy burzy. W świetle księżyca ujrzał lecącego demona, który trzymał w swych szponach jego Balbinę. Kacper rzucił się na pomoc, ale nie dogonił demona, udał się więc w ślad za swą ukochaną.

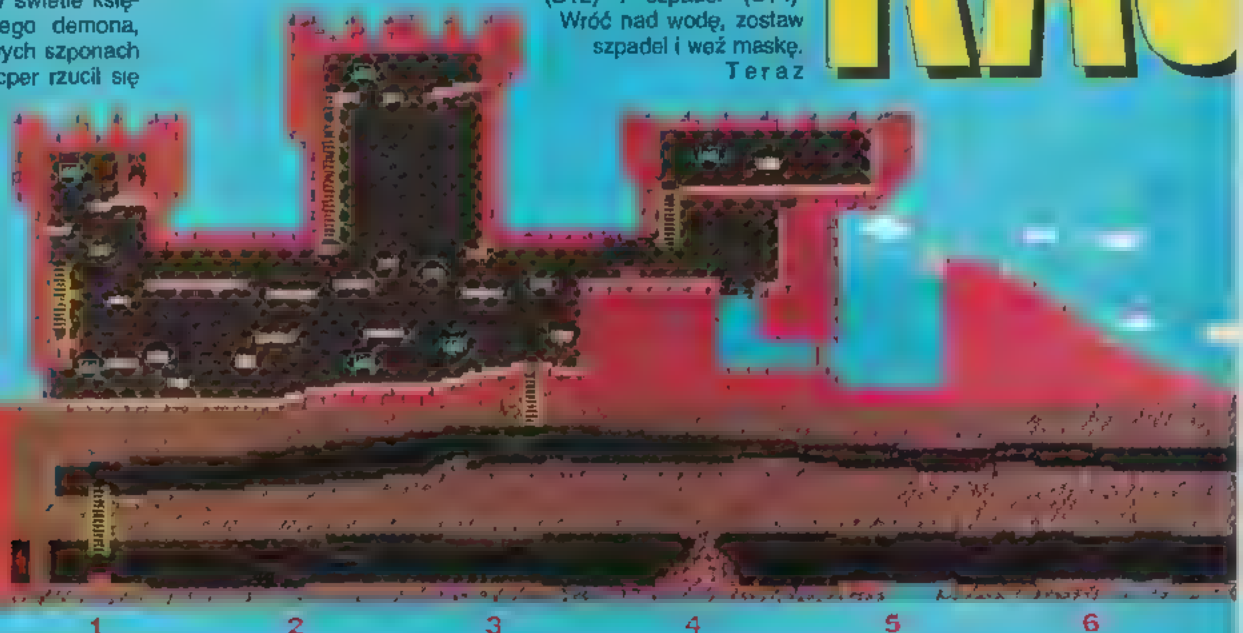
Tak zaczyna się nowa polska gra przygodowa,

przypominająca znaną serię DIZZY. Celem gry jest uwolnienie Balbiny, przyjaciółki głównego bohatera, z zamkowej wieży, gdzie tkwi przetrzymywana przez niegodziwego demona. Przedtem jednak trzeba rozwiązać wiele zagadek. Akcja gry rozgrywa się w zamku i jego okolicach oraz w podziemiach. Podczas gry spotkasz na swej drodze wiele postaci, które pomogą ci, choć nie całkiem bezinteresownie, w twojej misji.

Na początku będziesz potrzebował maskę i rurkę do nurkowania, które leżą na czubku drzewa (B8). Jeśli nie chcesz stracić życia, to lepiej zejść z drzewa po prawej stronie. Potem udaj się w kierunku zamku, weź dzbanek z winem i zostaw sprzęt do nurkowania nad wodą (C5). Daj wino pijakowi (D11), ale nie bierz od niego latającego dywanu. Weź otwieracz do konserw (D12) i szpadel (C14). Wróć nad wodę, zostaw szpadel i weź maskę.

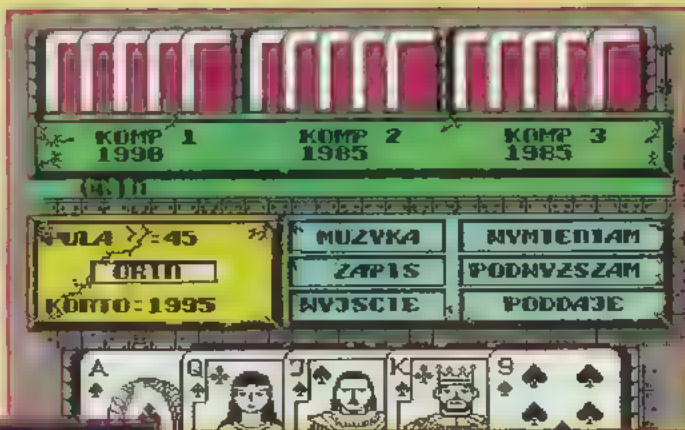
Teraz

KAC



tylko forma instrukcji do gry, w postaci pliku nagranych na dysku razem z grą. Taki stan rzeczy powoduje małe komplikacje, w przypadku, gdy podczas gry chce się z niej skorzystać, zwłaszcza, że tylko w instrukcji można znaleźć punktację za każdy układ kości. Trzeba nagrywać stan gry na dysk, resetować komputer, wgrać instrukcję, znowu reset i od nowa ładować grę. Nie jest to zbyt wygodne rozwiązanie tym bardziej, że raczej niewielu użytkowników Commodore ma drukarkę.

Orin!



POKER to gra hazardowa dla maksymalnie czterech osób – ty oraz trzech graczy wykreowanych przez komputer. Zasady gry nie odbiegają od „normalnego” pokera, tzn. można wpłacać do puli dowolne stawki, podwyższać, wymieniać karty lub ewentualnie poddać partię. Tak jak i w KOŚCIACH, można nadać imiona wszystkim graczom, włączyć lub wyłączyć muzykę, ustawić liczbę

przeciwników (od jednego do trzech), wybrać liczbę kart w talu (24 lub 52) i zapisać stan gry na nośniku.

POKER

Co do instrukcji, to mam identyczne zastrzeżenia jak

w przypadku KOŚCI – takie potraktowanie użytkownika woła o pomstę do nieba. Poza tym jest

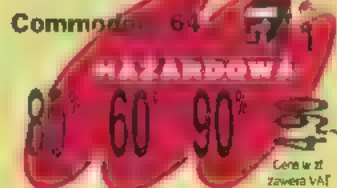
to jeden z nielicznych na C64 „normalnych” pokerów, w odróżnieniu od całej masy strip-pokerów, gdzie naszym przeciwnikiem jest panienka, a stawką jej odzienie.

Podczas gry łatwo daje się zauważyć tendencja komputera do przydzielania podczas wymiany tych samych kart, jakie przed chwilą gracz odrzucił. Zdarzało mi się to dość często.

Podsumowując: Polacy produkują coraz więcej niezłych gier. Oby tak dalej!

Orin!

TIMSOFT '94



PER

wskoczyć do wody i przy pomocy otwieracza do konserw otworzyć kratę (D5).

Wróć po szpadel, przepłyni do zamku, wejdź na prawą wieżę i weź kilof (B5). Zejdź na dół i w (D3) odkop wejście do podziemi przy pomocy szpadla. Zostaw kilof, udaj się w lewo, weź okulary (D2), wejdź na środkową wieżę i weź latarkę (A3). Przy wejściu do wody (C4) zostaw okulary i latarkę. Weź pierścień i zejdź do podziemi. W (F4) wejdź na kamień i użyj kilofa.

Weź tom (F5) i w (F7) daj koleśowi pierścień i weź od niego kartę kredytową. Wróć do zamku. Uwaga: w (F4) trochę trudno jest wskoczyć z powrotem na kamień, da się tylko z jednego miejsca

Otwórz drzwi (D1) przy pomocy karty magnetycznej. Wróć do startu (D9) z łomem, okularami i latarką (oczywiście trzeba te

przedmioty przenosić pojedynczo pod wodą). Otwórz wiaz łomem, daj ślepcowi (C14) okulary i weź dynamit. Zostaw go w (E9), a z (E8) weź kawalek żółtego sera. W (E0) daj gościowi ser, a on da ci za to detonator. Wróć do komnaty w podziemiach, gdzie zostawiłeś dynamit (E9). Z detonatorem i dynamitem udaj się w prawo do (E11). Połóż dynamit na kamieniach i użyj detonator. Wróć po latarkę, którą zostawiłeś przy starcie i z latarką przejdź do (E13). Weź piorun, udaj się do prawej wieży zamkowej. Co robić dalej to już sam się domyśl.

Pod względem graficznym gra prezentuje się całkiem przyzwoicie, chociaż animacja głównego bohatera mogłaby być trochę lepsza, zaś tła bardziej urozmaicone. Cała gra mieści się w jednym pliku i dzięki temu mogą w nią grać zarówno po-

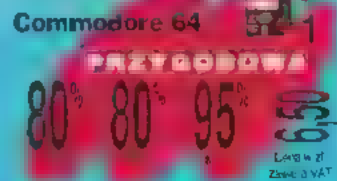
siadacze stacji jak i magnetofonów. Autorzy gry nie zasypują gruszek w popiele i obiecują, że już wkrótce ukażą się w sklepach ich nowe, jeszcze lepsze gry

A co z Kacprem i Balbinką? No cóż, żyli potem długo i szczęśliwie.

Harti

Dystrybutor: Mirage

MAREX '95

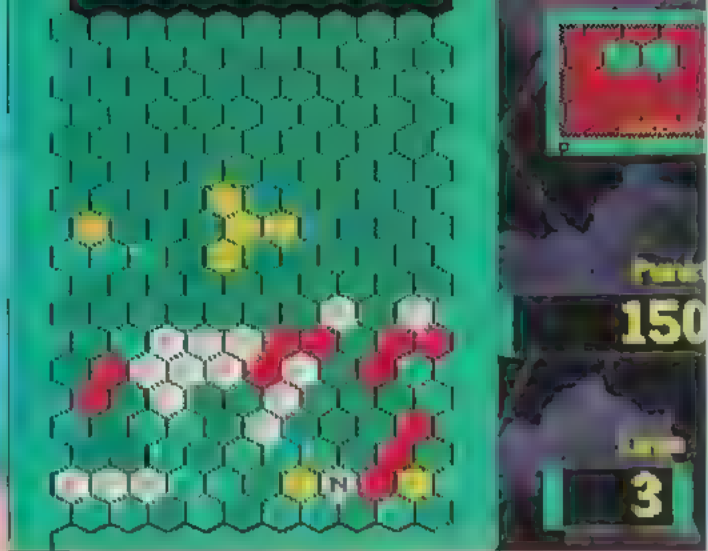


HEXIS

Kto zliczy dziś gry powstałe na bazie pomysłu pewnego radzieckiego myśliciela Aleksandra Pazitnowa? TE-



TRIS – jedna z pierwszych gier komputerowych i zarazem najgłośniejsza gra wszechczasów, pociągnęła za sobą dziesiątki naśladowców. Trzeba pamiętać, że i nasi programiści dołączyli niegdyś swoją cegiełkę do tej fali popularności, wydając pod szyldem firmy CALIFORNIA DREAMS głośną grę BLOCKOUT. Spójrzmy zatem na kolejną grę z rodzaju tetrisopodobnych – HEXIS, również powstałą w Polsce i wyróżniającą się dobrym wykonaniem.



Steruje się spadaniem klocków sześciokątnych – pozwala to na zwiększenie liczby możliwych konfiguracji przestrzennych. Opadające elementy podzielone są na dwie grupy – klocki zwykłe, kolorowe, których pełne, poziome linie (w jednym kolorze) znikają zaraz po ułożeniu, oraz klocki specjalne, zazwyczaj aktywujące się dopiero po wkomponowaniu ich w linię, która ma zaraz zniknąć. Dokładne informacje na ich temat znaleźć można

w instrukcji dostępnej w menu głównym – sposób realizacji oraz sama jej obecność wewnątrz gry jest, jak na polski rynek, unikatowa i zasługuje na specjalną uwagę. Pewnym niedociągnięciem jest natomiast różnica w szybkości działania występująca między Amigą 500 i 1200 – na tej ostatniej czasami dość trudno trafić klockiem w pożądane miejsce w ułożonej już mozaice

Dystrybutor: Mirage
Pool!

Zarobić milion legalnie zawsze było trudno. Zarobić milion nielegalnie zawsze było nieco łatwiej. Utrzymać milion, jeśli już się go zdobyło, to chyba najtrudniejsze ze wszystkich.
Jeffrey Archer „Co do grosza”

nak możliwości urozmaicenia rozgrywkę, jakie oferuje komputer. Grać może od dwóch do pięciu graczy, przy czym wszyscy mogą być symulowani przez maszyny. Trzeba jednak uprzedzić, że prawdziwa frajda zaczyna się

wóz, jedzenie, handel, usługi; w każdej grupie znajduje się osiem budynków, zróżnicowanych pod względem ceny i przynoszonych zysków. Każdy z obiektów może być zakupiony (o ile oczywiście nie uczynił tego



CO DO GROSZA

Bardzo popularna przed laty gra planszowa „Monopoly” dawała każdemu graczowi możliwość wcielenia się w skórę prawdziwego potentata finansowego, zarządzającego sieciami hoteli, firmami transportowymi czy też barami szybkiej obsługi. Musiał nadejść też moment przeniesienia jej na ekrany komputerowe. Powstały wersje przeznaczone dla wielu platform sprzętowych, w tym też i rdzenie polska edycja – CO DO GROSZA.

Gra jest wierna swemu planszowemu pierwowzorowi, wykorzystuje jed-

wtedy, gdy do gry zasiądzie pięćka ludzi. Dopiero w tym momencie gra nabiera kolorów, bo o wiele ciekawiej gra się przeciwko żywemu intelektowi, niż tzw. sztucznej inteligencji 4,77 MHz.

Każdy gracz otrzymuje na początek 50 tys. dolarów. Akcja toczy się na sześćdziesięciopięciopolewej planszy-mieście. Poszczególne pola symbolizują budynki należące do dwóch kategorii – miejskie, takie jak tor wyścigów, komisariat policji oraz pozostałe. Są one dalej podzielone na sześć grup: rozrywka, sport, prze-

wcześniej przeciwnik) i daje swemu właścicielowi profity. W momencie, gdy przeciwnik zatrzyma się na wykupionym polu, musi przelać na konto jego właściciela skromną opłatę postojową. Atmosferę podgrzewa także system inwestycji umożliwiający wielokrotnienie dochodów czerpanych z jednego pola. Domami można też handlować wystawiając je na sprzedaż na giełdzie, dotyczy to jednak praktycznie tylko sytuacji, gdy gra się przeciwko żywemu przeciwnikowi; z komputerem trudno się dogadać na temat tego, na którym domu najbardziej zaryzy. Dodane są także takie urozmaicenia jak nagle zatrzymanie na posterunku policji, spacer po parku miejskim czy też zwiedzanie muzeum.

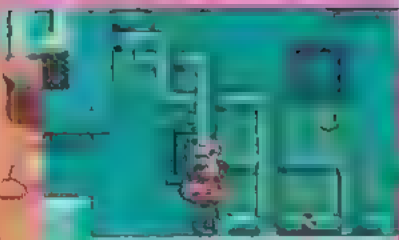
W grze umieszczono dodatkowe atrakcje w postaci niezależnych, nie występujących w planszowym pierwowzorze elementów. Są to dodatkowe gry, dostępne po zatrzymaniu się na odpowiednim polu: lottomat, wyścigi konne, kasyno z jednorękim bandytą oraz lunapark ze strzelnicą. Trzeba przyznać, że ożywają one

dość statyczny ekran gry. Owa monotonia jest zresztą jedną z większych wad CO DO GROSZA. Aż się prosi o dodanie chociażby odrobiny animacji ożywiającej na przykład rysunek budynku, w którym się zatrzymujemy czy też planszy z przesuwającymi się podczas ruchu po rzucie kostką punktami symbolizującymi graczy (gdyż aby ujrzeć położenie przeciwników w mieście trzeba tu wywoływać specjalną opcję).

Dystrybutor: Mirage
Pool!



Gwałtowny spadek przyrostu pogłowia Różowców i powtarzająca się porwania świeżo narodzonych dzieci przez Mechaników nie wróżyły dobrze rasie żyjątek o różowym pigmentcie. Różowutki król zarządził natychmiastową mobilizację, ale zgłosiło się ledwo trzech Różowców. Nie miał kto bronić planety... ale zaraz, co z porwanymi przez Mechaników Różow-



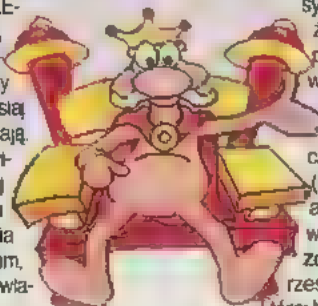
PINKIE

cam? Może uda się uwolnić ich z pianet podbitych przez tych barbarzyńców. Potrzebny będzie ochotnik, który wykona zadanie specjalne. Nie musi być inteligentny, wystarczy mu tylko zępczość i prawo jazdy na pojazdy kategorii xx (czyli na jednokolowce)

Wielu Amigowców pamięta Jamesa Ponda, bohatera trzech świetnych platformówek firmy MILLENNIUM.

MILLENNIUM '94
THE AMIGA COMPACT
TRZECIENOCIOWA
 80 70 80
 Cena w zł. zawiera VAT

JAMES POND, ROBOCOD I OPERATION STARFISH były wielkimi hitami i do dzisiaj doskonale się sprzedają. Nie znaczy to oczywiście, że każda gra tej firmy będzie od razu doskonała. Polknięcia zdarzają się wszystkim, czego dowodem jest właśnie PINKIE – zępczośćówka z elementami logiki



Dobrym pomysłem jest dodanie wątku kombinowania. O ile np. w RO-

BOCOD trzeba było szukać przejść, to w PINKIE trzeba kombinować jak się do nich dostać. Korzysta się głównie z jednokolowego pojazdu, który może się wyciągać, skakać, walić z rękawicy bokserskiej, przysysać itp. Aby pojazd zdobył taką możliwość, należy dokupić do niego dodatki, które są niezbędne do przejścia levelu, co następuje w momencie znalezienia i zapakowania jednego jajka Różowca

Na kolejny plus zasługuje grafika, dobra, choć nie tak powalająca jak np. w ROBOCOD. Szkoda tylko, że nie urozmaicono plansz.

Pierwsza niedogodność, na którą po tylu latach można by już zwracać uwagę, jest „dyskoteka”. Autorzy chyba przesadzili z konstrukcją programu, a dogrywanie z dyskietek może doprowadzić do pasji. Weźmy taką sytuację: gdy tracisz życie, automatycznie pojawia się mapa – wniosek, jest ona cały czas w pamięci.

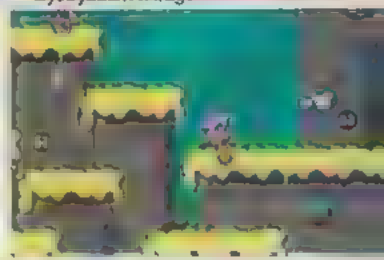
Można przypuszczać, że i cały level (grafika, muzyka, animacja) siedzi też w pamięci. Srogo się zdziwisz, gdy wybierzesz teraz planszę, na której byłeś przed sekundą. Kilkdziesiątosekundowe dogrywanie z dyskietki, czyli jednak nie ma jej w pamięci. Przy paru skuchach po

rząd takie wachlowanie zaczyna najpierw denerwować, potem nużyć, a na końcu gracz zastanawia się, co za programista robił tę grę. Brak ułatwienia posiadaczom „twardzieli”, tj brak instalera na twardy dysk to też przejaw archaicznych poglądów autorów tej gry

PINKIE jest dobrą grą. Szczególnie przyjemny jest wątek kombinowania, choć grafika miejscami nie zachwyca. Gdyby nie uciążliwe dogrywanie, gra zasłużyła by na wyższą notę

G1200

Dystrybutor: Mirage



Są trzy podstawowe kolory: czerwony, żółty i niebieski. Spotykamy je w fizyce, malarstwie i w gospodarstwie domowym. Wiedzieli o tym również autorzy gry TESSERAÉ –

bardzo proste, intuicyjne sterowanie i nie posiada baner, które tak często odpychają młodszą młodzież. Celem gry jest rozwiązanie mozaiki utworzonej z kafelków, z których

TESSERAÉ

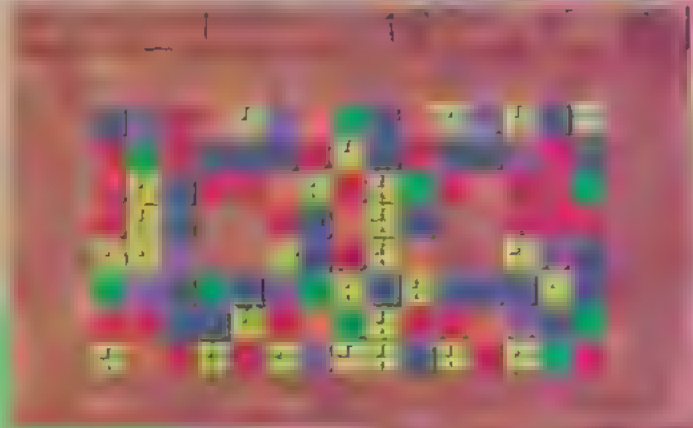
zajmującej gry logicznej, która nie jest kolejną mutacją „odwracanki” i nie ma nic wspólnego z TETRIS.

TESSERAÉ charakteryzuje się ładną grafiką i prostą obsługą. Ma

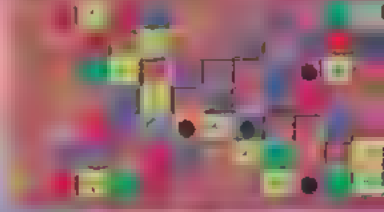
GAMETEK '94
PC: VGA, S8
LOGICZNA
 85 60 80
 Cena w zł. zawiera VAT

podstawowe odpowiadają trzem podstawowym kolorom. Trzeba to zrobić przy jak najmniejszej liczbie ruchów, poprzez usuwanie z tablicy kafelków według pewnych reguł tak długo, aż pozostanie tylko jeden. Gra może być prowadzona na jednej planszy (mozaice), wybranej spośród dziewięciu lub na zasadzie turlnieju, którego celem jest rozwiązanie kolejno wszystkich mozaik.

Każdy kwadrat danej mozaiki może być wypełniony przez jeden do trzech kafelków. Jeśli na jednym polu znajduje się tylko jeden kafelek, mamy do czynienia z obszarem jed-



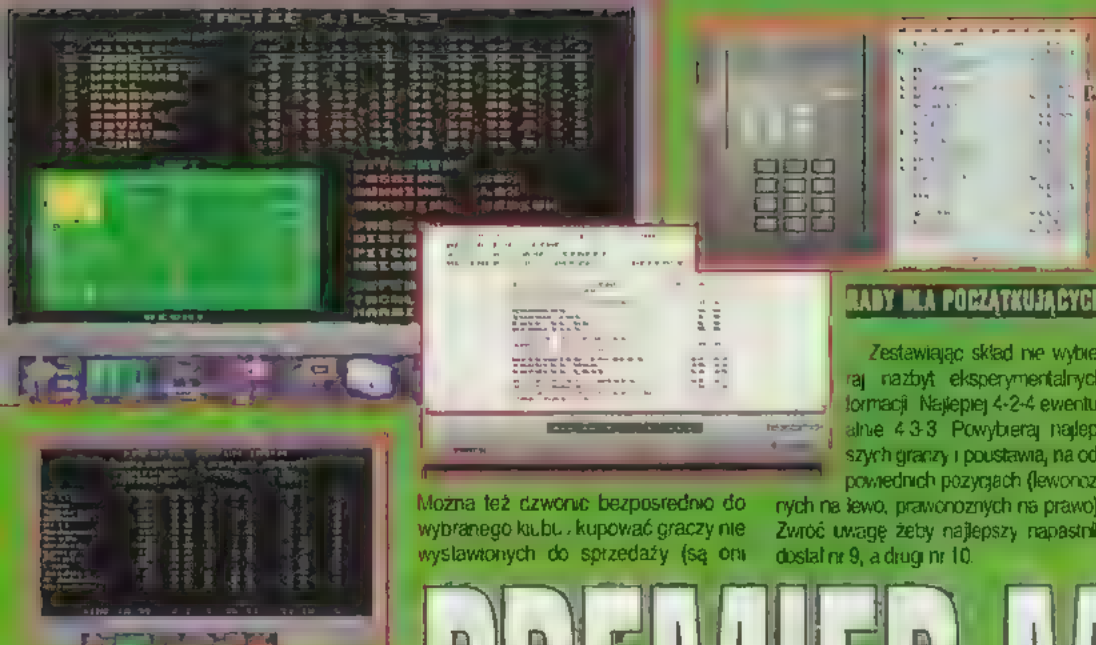
nopoziomowym, jeżeli wypełniają go dwa – jest to obszar dwupoziomowy, a jeśli trzy – trójpoziomowy. Na polach jednopoziomowych mogą znajdować się kafelki żółte, czerwone lub niebieskie; na dwupoziomowych: pomarańczowe (czyli żółty + czerwony), fioletowe (czerwony + niebieski) albo zielone (żółty + niebieski), natomiast na trójpoziomowych – szare, stanowiące połączenie wszystkich barw podstawowych. W TESSERAÉ jest osiem kategorii ruchów, jednak wszystkie sprowadzają się do przeskakiwania z kafelka na kafelek na zasadach zbliżo-



nych do warcabów, z tą różnicą, że można skakać także na zajęte pola. Efektem każdego skoku jest zmiana barwy poszczególnych kafeleków lub zniknięcie któregoś z nich.

Asia

Dystrybutor: L Comp



Mozna też dzwonić bezpośrednio do wybranego klubu, kupować graczy nie wysłanych do sprzedaży (są oni

zestawiając skład nie wybierając zbyt eksperymentalnych formacji. Najlepiej 4-2-4 ewentualnie 4-3-3. Powyberaj najlepszych graczy i poustawiaj, na odpowiednich pozycjach (lewonoznych na lewo, prawonoznych na prawo). Zwróć uwagę żeby najlepszy napastnik dostał nr 9, a drugi nr 10.

Wskazywania dla początkujących

Zestawiając skład nie wybieraj zbyt eksperymentalnych formacji. Najlepiej 4-2-4 ewentualnie 4-3-3. Powyberaj najlepszych graczy i poustawiaj, na odpowiednich pozycjach (lewonoznych na lewo, prawonoznych na prawo). Zwróć uwagę żeby najlepszy napastnik dostał nr 9, a drugi nr 10.

Była już DYNASTIA, była ISAURA, obecnie zapowiada się serial-rzeka pt. PREMIER MANAGER. W przeciągu dwóch lat GREMLIN wydał aż trzy części tej gry, co jest chyba wydarzeniem na skalę światową. Jak można wywnioskować z zapowiedzi (You will never need another management game... ever!) tym razem trafiono w oxienko

Rzut okiem (z autu)

Po uruchomieniu gry poczujesz się jak na starych śmieciach, tylko jakby starszynie zamecionych. To co widać od razu, to wyższa rozdzielczość, dzięki której PM3 nie wygląda już na grę z Commodore. Druga rzecz zdjęcie menadżera, szkoda tylko, że nie można przykleić własnego. No i po trzecie: PRAWDZIWE BOISKO! Co prawda już po chwili widać, że niezupełnie prawdziwe gdyż zawodnicy poruszają się skokami ale i tak jest to wielki krok naprzód. Reszta gry trzyma wysoki poziom poprzedników, a dzięki symulacji wydarzeń na całym boisku, można wreszcie ustawiać graczy zupełnie według własnego widzimisie (tworząc zestawienia 8-1-1 lub 2-2-6 z pięcioma napastnikami na lewym skrzydle, czy jakie ci tylko przyjdą do głowy).

W PM3 wyeliminowano też kilka irytujących niedogodności. Teraz kupując zawodnika z TRANSFER MARKET można zgłaszać ofertę kilkakrotnie (4 razy), a komputer wysyła ją za każdym razem listę wszystkich ofert. Oferta, która po ostatnim zgłoszeniu znajdzie się na miejscu pierwszym, wygrywa

jednak znacznie drożsi) Warto zwrócić uwagę, że ilość graczy dostępnych na TRANSFER MARKET jest znacznie mniejsza niż w PM 1 i 2. Trudniej więc zbijać kasę na kupowaniu zawodników bez kontraktów i sprzedawaniu ich kilkakrotnie drożej.

PM3 jest trudniejszy od swych poprzedników, co widać się z bardziej

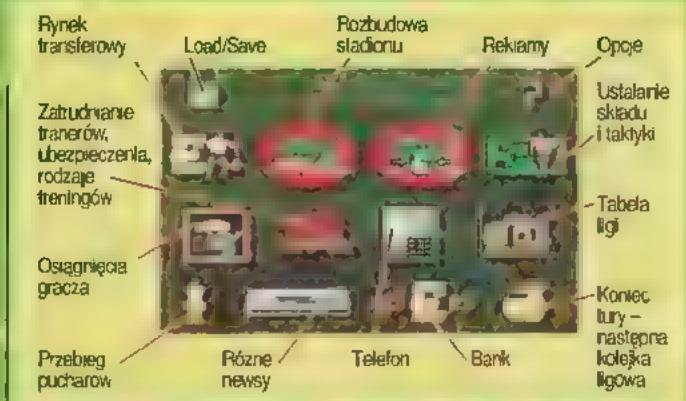
w PLAYER TACTICS pozniejszej wskaźnik PASSING/RUNNING tak by obrońcom dać PASSING ok. 70%, pomocnikom 60%, a napastnikom 20-30%. Wielkości te są orientacyjne. Im gracz ma lepszy parametr CR (CONTROL) tym lepiej będzie się kiwał (daj więcej RUNNING), a im lepszy ma parametr PS (PASS) tym lepiej będzie poda-

wał obrońcom i pomocnikom ustaw długie podania (DISTANCE - LONG), a napastnikom krótkie (SHORT). Pomocnicy i napastnicy powinni kierować swe podania do środka (PITCH AREA - CENTER) na środkowego napastnika.

Przy doborze napastników zwraca uwagę nie tylko na parametr SH (SHOOTING - strzał) i CR ale także na HD (HEADER - główka). Przy dużej ilości górnych podań gra głową może być ważniejsza od umiejętności strzeleckich (w końcu to futbol angielski). Odległość strzału ustaw dla środ-

kowego napastnika (nr 9) na SHORT, reszcie napastników i pomocnikom na MEDIALM a obrońcom na LONG. Obrońcy jak można się domyśleć oprócz powstrzymywania (TACKLING TK) przeciwnika muszą także dobrze grać głową (CR) i mieć jakieś takie umiejętności podawania piłki (PS). Rodzaj krycia ustaw na ZONAL (strefowe). W czasie przerwy obejrzyj staję stylę przeciwników i przydziel najbardziej gorliwym piastra (tzn. wybierz wlasnego gracza, kliknij LMB na ZONAL zmien się na PLAYER, teraz RMB i wpisz numer gracza przeciwnika). Możesz też od początku kryć indywidualnie uważaj tylko by napastnik z nr 9 był kryty przez twojego najlepszego obrońcę. Najlepiej mieszac te dwa rodzaje, kryjąc indywidualnie napastników i w razie potrzeby najlepiej podających pomocników

PREMIER MANAGER



i obrońców (czasem można w ten sposób szybko przechwycić piłkę)

BIZNES

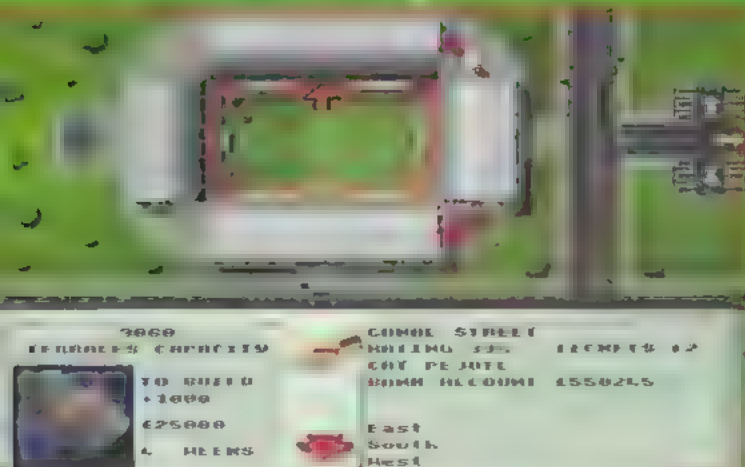
Oprócz prowadzenia drużyny musisz także dobrać sobie współpracowników. Asystent (ASSISTANT) może cię uwolnić od ustalania treningów czy wybierania ofert reklam (i paru innych rzeczy) łowca młodych talentów (YOUTH TEAM) jest ci niezbędny do pozyskiwania obiecujących zawodników (nawet tylko po to by ich następnie sprzedać). Spec od transferów (SCOUT) będzie szukał w innych drużynach zawodnika o wybranych przez ciebie parametrach. Trenerzy (COACH) będą rozwijać umiejętności swoich graczy, a lekarz (PHYSIC) będzie doprowadzał graczy kontuzjowanych do stanu używalności. Nie wszyscy oni będą ci potrzebni naraz, co szczególnie dotyczy SCOUT i ASSISTANT.

Jednym z najważniejszych zadań jest rozbudowa stadionu. Na początku wybuduj zadaszenia (COVERAGE) by zwiększyć miejsce na dodatkowe reklamy. Następnie wybuduj Klub kibiców (SUPPORTERS CLUB),

wymyślnym zestawianiem składu ale też warunkami „zewnątrznymi” - trudniej zdobyć reklamy, zawodników, dobrych trenerów. Bardziej wymagający stali się też właściciele klubu. Nareszcie gra staje się prawdziwym wyzwaniem!

wał obrońcom i pomocnikom ustaw długie podania (DISTANCE - LONG), a napastnikom krótkie (SHORT). Pomocnicy i napastnicy powinni kierować swe podania do środka (PITCH AREA - CENTER) na środkowego napastnika.

Przy doborze napastników zwraca uwagę nie tylko na parametr SH (SHOOTING - strzał) i CR ale także na HD (HEADER - główka). Przy dużej ilości górnych podań gra głową może być ważniejsza od umiejętności strzeleckich (w końcu to futbol angielski). Odległość strzału ustaw dla środ-



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

ESPORTS

tablicą elektroniczną i oświetlenie. Pozniej warto wybudować różne udogodnienia (LUXURIOUS) i zacząć zbierać pieniądze na salę treningową (GYM) dzięki niej trening da większe efekty, a zawodnicy nie będą tak często łapać kontuzji. W przypadku awansu powinienes natychmiast podnieść poziom bezpieczeństwa (SAFETY), najlepiej zbudować cały stadion krzeselkami gdyż inaczej władze piłkarskie mogą go zamknąć

MICHALKI

- najlepsza drużyna na początek to HALIFAX,

- nawodnik musi rozegrać w sezonie co najmniej cztery mecze, inaczej jego umiejętności drastycznie spadną,

- zanim weźmiesz pozycję z banku, spróbuj wydusić trochę grosza od właścicieli,

- na początku sezonu większość czasu spędzaj przy telefonie, dzwoniąc do klubów w poszukiwaniu zawodników, którym zakończył się właśnie kontrakt

Pejot

GREMLIN'94

1MB AMIGA
AMIGA 1200
PC: VGA SB

80% 80% 95%

Cena w zł
Fornis 1.147



Mnogo już ładnych parę lat, odkąd organizacji IPC udało się zniszczyć ostatnie organizmy Obcych. Okazało się że przelamanie bariery technologicznej to zaledwie pierwszy mały krok na drodze podboju Kosmosu. Zamieszkuje go rasy bronily swych terenów, ale nie obroniły. Drugi krok został więc również wykonany

Jednego jednak udzie nie mogli wiedzieć - tego, że Obcy mimo dość prymitywnego wyglądu i zachowania byli bardziej rozwiniętą cywilizacją od tej na Ziemi. Już przed setkami lat udało im się stać pojazdy kolonizacyjne na większość niezamieszkałych planet galaktyki. Tam

kolonii. Jak wielkie było zdziwienie pilotów gdy okazało się, że wszystkie systemy obronne stacji były sprawne - czyli zasiane. Z dziesięciu statków ostrzał skosił dziewięć, jeden z myśliciów ładował awaryjnie niedaleko wież. Z dwuosobowej załogi ocalał tylko pilot, w rękach którego spoczywał los ocalałych oraz powodzenia całej misji

TOWER ASSAULT

Ten przydługi się rzeczy wstęp wprowadza w niesamowity klimat nowej gry z serii ALIEN BREED. Gry te dochrapały się miana strzelaniny wszechczasów i do dziś budzą niemałe emocje. Mimo

nie dają ponad 40 minut filmu. W tym jest 10 minut niezwykle dynamicznego Intro ze zmiksowanymi scenami video i sekwencjami profesjonalnego renderingu. Jakość zapisu filmowego jest dużo wyższa niż spotykana na PC

ALIEN BREED TOWER ASSAULT

zarodku obojętnej cywilizacji w formie przetwarzalnej do dziś czekają w podłożu, na jakiegokolwiek inne żywe istoty

Przenieśmy się na nie tak dawno skolonizowaną planetę Azarn 2E. Stworzono tam m. in. laboratoria badawcze (Military Research Unit - MRU) w kompleksie zwykłych budynków (szkoła, biura, a nawet więzienie). Skalistą powierzchnię Azarn nie pozwolili rozbudować stacji wszędy i wzięli. Architekci rozwiązali ten problem budując w górę - stworzono potężne wieże, które połączone korytarzami i tunelami. Całym tym kompleksem zarządzali oczywiście ludzie, ale przy pomocy najnowszego systemu komputerowego INTEX 5000

Losy ludzi i Obcych skrzyżowały się po raz wtóry. Teraz, gdy MRU ruszyło pełną parą, Obcy zwiększył kolejną szansę powiększenia swojej rasy. Ich zarodki czekające setkami lat na pozytywnej wyszy na powierzchni nieprzyjemnej Azarn 2E. Młode kierowały się w stronę MRU, wabione jego wibracjami oraz światłami. Była dwudziesta trzecia noc piętego ówczesnego, gdy obca rasa przedostała się do systemów wentylacyjnych ludzkiej kolonii. W ciemnościach nocy rozegrały się sceny jak z najgorszego horroru. Wszyscy ludzie stali się równi wobec śmierci - wobec Obcych. Istoty przystąpiły wtedy do składania jaj, z których w ciągu następnych godzin wykluło się nowe pokolenie

Czy w MRU zgine wszyscy? Co stało się z potężnymi laboratoriami-bunkrami z tytanu, do których jedyną drogą dostępu były poczworne drzwi? Tam właśnie, dzięki solidnym umocnieniom, przetrzyli naukowcy. Dla ziemskich korporacji ich wiedza była tak cenna, że postanowiono wynająć oddziały IPC do wyobycia ocalałych. W ziemski miesiąc po tej tragedii wysłano pierwszych żołnierzy na miejsce. Po dotarciu na orbitę Azarn 2E przystąpiono do przeczesania z powietrza przestrzeni wokół

pozornie blącego i nieoryginalnego pomysłu w ALIEN BREED jest właśnie to „coś”, co stanowi klucz do sukcesu

Jak długo można kontynuować pomysły strzelaniny? Tak długo, jak długo strzelanina taka posiadac będzie doskonałą grafikę, muzykę oraz inne dodatki, które wpływają na odświeżenie starego pomysłu w nowych czasach i na nowe komputery. Zespół TEAM 17 robi to wzorowo

W ALIEN BREED TOWER ASSAULT twórcy wprowadzili dużo urozmaiceń. Gotym okiem daje się zauważyć nowy pomysł rozpoczynania rozgrywki na powierzchni planety - podwyższa to realizm i nastrój. Ale przede wszystkim wprowadzono wolny wybór drogi, a co za tym idzie także sposób ukończenia gry. Jak podają oficjalne źródła, grę można ukończyć na 250 sposobów. Kolejnym urozmaiczeniem są nowe zdolności bohatera - osłanianie tyłów i boków poprzez strzelanie np. do tyłu przy jednoczesnej wędrowce na przód. Niby niewielki dodatek, ale prawdziwi fani ALIEN BREED na pewno go docenią. Daje się także zauważyć kontynuowanie wątku zmuszania gracza do wysiłku szarych komórek, a nie tylko palca na FIRE. Ukończenie wielu misji zależne

TOWER ASSAULT powstał w całości na sprzęcie rodzimym Amiga. Grafikę i filmy wykonano na Amidze 4000/40 z kartą G-Force oraz kartą graficzną Harlequin 24. Używane oprogramowanie to przede wszystkim LIGHTWAVE 3D oraz stary dobry DELUXE PAINT 4

1200

Dystrybutor: MarkSoft

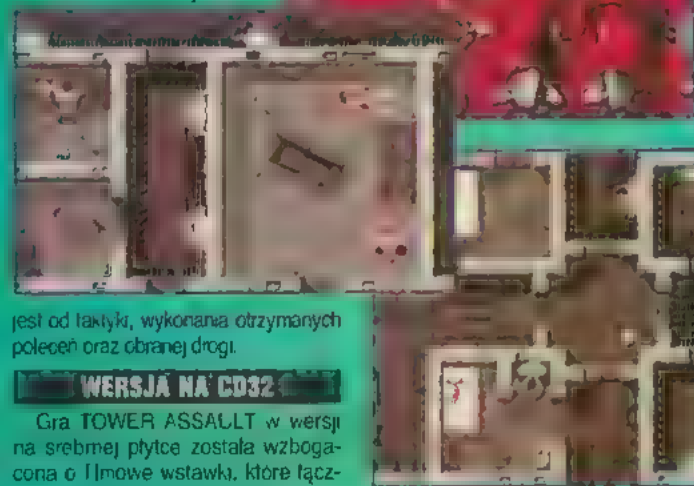
W wersji na Amigę gra rozpoznaje model komputera i wykorzystuje jego układy (32 lub 256 kolorów), można ją instalować na twardym dysku - umożliwia to program na drugiej dyskietce.

TEAM 17'94

1MB AMIGA
CD32

90% 100% 90%

Cena w zł
Fornis 1.147



jest od taktyki, wykonana otrzymanych poleceń oraz obranej drogi

WERSJA NA CD32

Gra TOWER ASSAULT w wersji na srebrnej płytce została wzbogacona o filmowe wstawki, które łącz-



Gra INFERNO powstała jako kosmiczny symulator osadzony w realiach, które nazwijmy zagadnieniem strategicznym. Stworzono (jeśli tak można powiedzieć) umowy wszechświat, w którego centrum znajduje się kilka kluczowych dla Ziemi planet ze swymi księżycami. To właśnie tu, w wypełniającej wszystko przestrzeni kosmicznej, rozgrywa się akcja INFERNO. Zadaniem gracza jest powstrzymywanie ataków sił Rexxon, obrona posiadanych i odbijanie zajętych pla-

Nowa, od kilkunastu miesięcy zapowiadana gra zespołu DIGITAL IMAGE DESIGN, który swego czasu zaprojektował symulator TFX, przenosi nas w niezmiernie otchłanie kosmosu. Intensywna kampania reklamowa prowadzona przez wydawcę – firmę OCEAN zwiastowała nadjeście produktu, który miał swą ewoluującą fabułą nadać nowe znaczenie dla terminu „kosmiczny symulator”.



Cywilizacja ludzka po tysiącach lat rozwoju opanowała niezliczone ilości planet, a nawet galaktyk. Jednakże zawsze wszystko ma nieśmiertelny swój kres. Oto kończą się spokojne, wręcz sielankowe czasy – nadchodzi mroczny czas wojny. Z głębi nieskończonego wszechświata nadchodzi straszliwe zło – Obcy Rasa jakże odmienna, jakże odrażająca i niezmiernie agresywna. Ich władca chce wskrziesić upadłe przed tysiącami wieków imperium Rexxon. Pierwszy kontakt już nawiązano – Obcy są brutalni i okrutni – tylko wojna może zatrzymać pochód zła. Trzeba gotować broń laserową i inne żelazto, by unicestwić Obcych. Trzeba szukać nowej broni. Trzeba stworzyć INFERNO – doskonały statek bojowy zdolny przeciwstawić się tech-

nicznie broni, którą dysponuje przeciwnik. W taką to mroczną przyszłość przenosi nas gra INFERNO Jesteś jedynym człowiekiem, zdolnym powstrzymać inwazję Imperium

INFERNO



net. Wiele procesów jest w tej grze symulowanych, przez co dosłownie każda rozgrywka może wyglądać inaczej. Pozostawiono dwa tryby gry: ewoluujący oraz zręcznościowy, różniące się nasileniem elementów strategicznych jak kolejność zajmowania planet, przemieszczanie sił itp. INFERNO jest poza tym ambitnym symulatorem, w którym starano się uwzględnić jak najwięcej czynników, które miałyby okazję występować w rzeczywistości, jeśli oczywiście byłoby się na czym wzorować.

Rexxon. Ich pajakopodobny przywódca chce podbić wszechświat, zniszczyć rasę ludzką i niepodzielnie zapanować nad wszelkim stworzeniem. Jego zielonoskórzy słudzy są doskonale wyszkoleni i dysponują niesłychanym potencjałem bojowym. Ich jedyny cel to zabijać, niszczyć i burzyć

Jesteś dziełem przypadku, powstałym w wyniku odwrócenia mutacji, której zostali poddani wszyscy ludzie. Unikalna kombinacja kodów genetycznych spowodowała, że zamiast bezwonnego sługi Imperium, powstał nadczłowiek o ponadnormalnych zdolnościach i wytrzymałości. Jako pilot nowoczesnego kosmicznego myśliczka bojowego będziesz wypełniał różnorakie misje zarówno w przestrzeni kosmicznej, jak i w atmosferach planetarnych. Często będziesz też penetrował opuszczone bazy i statki Obcych. Do dyspozycji masz cały arsenał myśliczka Inferno – najróżniejsze nowoczesne bronie oraz środki walki, skonstruowane tylko w jednym celu – unicestwić Obcych.

Najważniejszym elementem kosmicznego symulatora jest rozbudowany HUD, nazywany tutaj HOPI (Holograficzny Interfejs Pilot). Pomijając to, że potrafi zająć cały ekran prawie zasłaniając widok, HOPI przydaje się do odzyskiwania orientacji i utrzymywania właściwego poziomu lotu, szczególnie w korytarzach baz i statków kosmicznych.

INFERNO jako gra komputerowa jest niezbyt skomplikowana, choć nowatorskie rozwiązania utrudniają szybkie zapoznanie się ze sterowaniem i obsługą. Autorzy gry prawdopodobnie chcieli na siłę stworzyć coś przełomowego, przez co niekiedy zupełnie nie wiadomo o co chodzi. HUD pracuje stanowczo w zbyt wielu trybach i zamiast ułatwiać, utrudnia przekazywanie informacji z zewnątrz. Gra ogólnie przeznaczona jest dla miłośników baśniowej fantastyki, którzy lubią dziwaczne potwory i odrealniony wygląd bohaterów (wielkie stalowe nogi).





Plusy gry to przede wszystkim płynna, szybka i dopracowana grafika, która jednak mogła być bardziej bogata. Uwagę zwraca świetna oprawa dźwiękowa, z muzyką skomponowaną przez Aken Sex Fiend, zapisana też na płytce na ścieżkach audio.

INFERNO nie da się precyzyjnie zaklasyfikować. Miodność symulatora jest większa niż WING COMMANDER (który jest sumą sumarów strzelanką), jednak przy dużo słabszej grafice. Nie ma też odpowiednika w wojennych grach kosmicznych. Jest to po prostu nowa jakość, być może pierwszy i ostatni występ tego rodzaju gier. Uważam, że gra przeznaczona jest dla młodszej części komputerowej braci, chociaż skomplikowanie niektórych elementów gry mogło by temu przeczyć. INFERNO jest niewątpliwie grą dziwną i odmienną od pozostałych symulatorów – myśliwiec wygląda jak kapełusik pajacyka, główny bohater ma dziwne kończyny – jednak trzeba pamiętać, że walka toczy się w niezwykłym świecie.

Jako produkt gra prezentuje się dobrze – sprzedawana jest m.in. w eleganckich blaszanych pudełkach, zaopatrzona w obszerną i wyczerpującą instrukcję. Ma ona też obszerny komiks, który wprowadza w atmosferę gry.

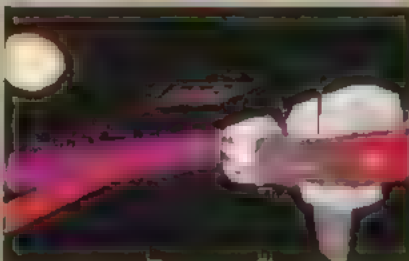
Gra INFERNO została wydana w wersji PC CD-ROM (objętość ok. 100 MB plus ścieżka audio), oraz w okrojonej wersji dyskietkowej. Natomiast o realizacji zapowiedzi wersji na Amigę jeszcze nic nie słychać.

KaTeck

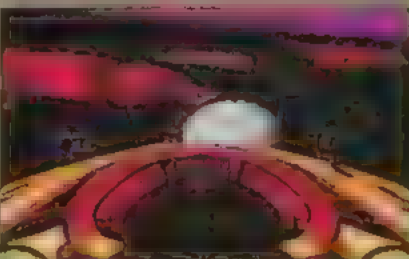
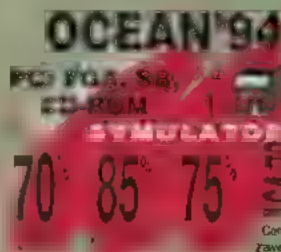
Dystrybutor: Mirage

NIKTÓRE KLAWISZE:

F1, F10 – różne widoki kursory lub mysz – stery
SPACE – strzał
PgUp/PgDn – przesuw kabiny



INS – wybór bron
TAB – wyrównanie do poziomu
C – zmiana aktywnego celu
N – mapa
D – cumowanie
P – pauza



„Inferno” to ciekawy nowator językowy, będący hybrydą „infinity” (meskończoność) i „internal” (we wnętrzu)

EKSPERYMENT DELFIN

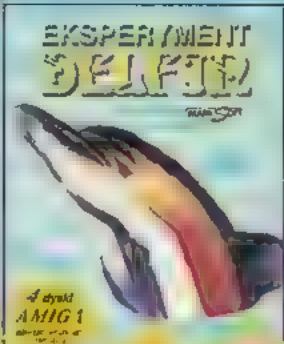
To nowa gra przygodowa na Amigę napisana przez twórców MENTORA



CZY DA SOBIE RADĘ? CZY URATUJE TERAŹNIEJSZOŚĆ?

Humor sytuacyjny, wartka akcja i wizja techno-przyszłości... Weź w tym udział, podejmij wyzwanie. Dowiedz się, na czym naprawdę polegał tajemniczy „Eksperyment Delfin”

Młody naukowiec zostaje przez własną głupotę wplątany w gigantyczny spisek sięgający czasów okupacji... I nie chodzi o żadne rodzinne porachunki.



© MARKSOFT, 00-968 Warszawa, ul. Lipińska 2, skr. poczt. 114
tel. (0-2) 663-93-90, fax (0-2) 663-92-98

Nowa wspaniała polska gra przygodowa KAJKO I KOKOSZ

Bohaterowie znanych komiksów w Twoim komputerze!

- * zabawny scenariusz * efektowna, kolorowa grafika *
- * mnóstwo animacji *

„Mieszkańcy Mirmilowa żyli dostatnio i spokojnie. Życie nie szczydziło im może drobnych kłopotów, lecz zawsze umieli sobie z nimi poradzić, często dzięki pomocy dzielnych wujów – Kajka i Kokosza. Lecz pewnego dnia pojawił się w grodzie Ofera, przysłany przez wodza zbójczy, Hegemona. Ta wizyta była początkiem poważnych kłopotów mieszkańców grodu...”

Co dzieło się dalej? Kup grę i sam zobacz!!!



Grę „Kajko i Kokosz” możesz kupić wysyłkowo płacąc przy odbiorze przesyłki.
Cena gry: 35 zł + VAT + koszty przesyłki.

Zamówienia z TWOIM DOKŁADNYM ADRESEM ORAZ TYPEM POSIADANEGO KOMPUTERA prosimy przesyłać na adres producenta:

SEVEN STARS
ul. Matejki 6, 80-952 Gdańsk
tel. (0-58) 470-280, 470-286

Amiga
– wszystkie modele

PC VGA
– w przygotowaniu

nia Wielkiej Rady w Grocie Przodków które to dzięki dziwnemu przypadkowi ma miejsce właśnie dzisiaj”.

Młody antychryst ma na imię Mutt i jest dobrze zapowiadającym się członkiem klanu diabłów. Młokos ma jeszcze zbyt małe doświadczenie, by w jego ręce wpadała robota, taka jak kuszenie czy zaciąganie co bardziej opomnych dusz do rodzinnego piekła. Dlatego Mutt trochę się nudzi, dużą część dnia przesympia na kamiennej przyczaj, resztę czasu spędza na niegroźnych figlach. Teraz ma się to zmienić, gdyż do wykonania czeka pięć misj podczas których Mutt zwiedzi szmat podziemnych korytarzy, rozwiązując perfidne łamigłówki.

LITIL DIVIL został stworzony jako gra parodystyczna. Autorzy wymyślił, żeby

pokazać diabła mającego kłopoty, ludzkiego, nękanego przez złośliwe przypadki, pomysł to wcale nie odkrywczy, ale świeży. Akcja podzielona została na dwie sekcje – lochów oraz komnat, w których rozwiązuje się zagadki i w zamian za zdobyte zło-

to, uzupełnia się zapasy. W lochach natomiast znajduje się kucze niezbędne do otwarcia kolejnych drzwi, napotyka się

z BETRAYAL AT KRONDOR. Często przy zmianie kierunku poruszana się, widać postać

bohatera idącego „wprost na ekran” – dziura w posadzce pojawia się tak nagle, że przeskoczenie jej staje się nie-

możliwością. Na szczęście w trakcie wędrówki znaleźć można pożywki regenerujące energię, inaczej całość jedynie by denerwowała. Jeszcze inną parę jakości stanowi uczniwny system nagry-

wania gry na dysk, nie pozwalający tego czynić w sposób całkowicie normalny.

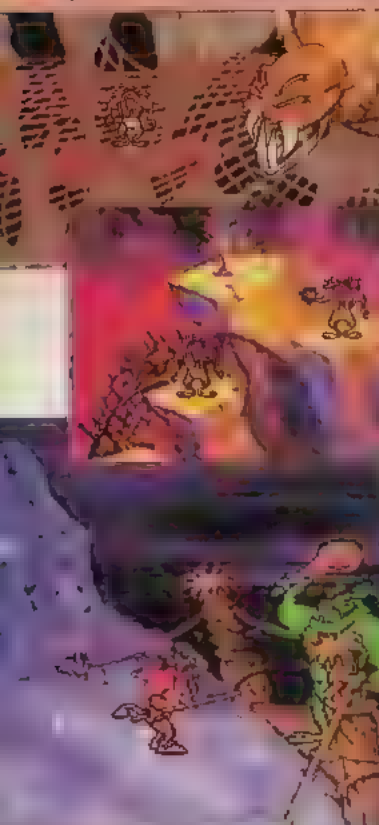
LITIL DIVIL pozostaje grą dla cierpliwych zwolenników zręcznościówek. Tutaj się nie strzela, trzeba zaś powolutku omijać przeszkody, bacząc na każdy podejrzany fragment lochu. Całość przypomina najbardziej klasyczne platformówki, w których trzeba zebrać w danej planszy wszystkie skarby i wtedy przechodzi się do następnej. Mimo pozorów właśnie tak jest LITIL DIVIL.

Micz

LITIL DIVIL

też mnóstwo pułapek, okazuje się, że także diabła klują w stopy ostre kolce.

Ta gra w sposób oczywisty przeznaczona dla młodszej części graczy, wydała mi się zaskakująco trudna! Po pierwsze z powodu, że widać tylko wyłonek mapy, łatwo się więc zagubić w pajęczynie lochów, kojarzących się trochę

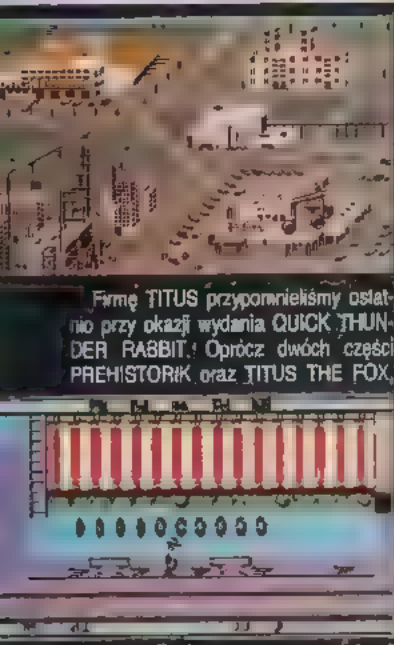


GREMLIN'94

CD32
PC: VGA, SB

ZRĘCZNOŚCIOWA
90% 90% 70%

Cena w zł z wawera VAT



THE BLUES BROTHERS

Firma ta wyprodukowała niedługo jeszcze jedną grę – BLUES BROTHERS.

Pomysł pochodzi z nakręconego w 1980 roku filmu Johna Landisa, noszącego rżecz jasna ten sam tytuł. Dwójkę odjazdowców odwarzał Dan Aykroyd („Pogromcy Duchów”) oraz John Belushi („K7” Total Recall).



Co mamy w grze? Uff – niewiele, to znaczy niewiele w porównaniu z filmem. Komputerowy BLUES BROTHERS jest nieco już dziś przestarzałą zręcznościówką. Po wyborze bohatera ruszasz na zaszczurzone ulice miasta. Zasady są proste – drewniane pudło w dłoni (spacja) i atakujesz strzelających bez uprzedzenia gliniarzy, babcie w wózkach bez hamulców czy ekspedientki ze sklepów płytowych. Przesuw ekranu jest podobny jak w innych grach TITUS, czyli zanim dojdiesz do brzegu ekranu, nie widzisz co znajduje się dalej. Są urozmaicenia akcji, takie jak możliwość fruwania na baloniku czy pływania w bań-

nie. Czy polecam tę grę? Polecam każdemu, kto rozpoczyna przygodę z komputerem i szuka nie mającej żadnych wymagań sprzętowych gry. Natomiast film musi bezwzględnie obejrzeć każdy.

Micz

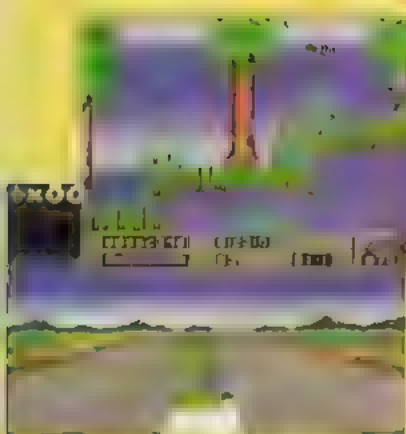
TITUS'94

AMIGA
PC: EGA/VGA 1 1 1

ZRĘCZNOŚCIOWA
70% 60% 85%

Cena w zł z wawera VAT





w telu

goryli. Na końcu swej drogi Jazz roz-
walił Ewana, który zaczął się już dobie-

wanych trampo-
lin. Nadaje to

JAZZ JACKRABBIT

Jazz ledwo usnął, zapisał bowiem z kumpami w knajpie do wczesnych godzin rannych. Eva się na niego wkurzyła i poszła wcześniej do domu. Jazz czuł potrzebę wypłakania się kumpom w kołnierzy przy butelce i kumple, jak to kumple, wysłuchał go. Gdy zrozumiał, że kolejna luła pozbawi go przytomności, zabrał się do domu. W butach jak długi rzucił się na łóżko i zapadł w ciężki, moczny sen.

W piąckim widzie ujrzał, jak szalony i bogaty żółw o imieniu Devan zaproponował Ewie kupę szmalu za przejazdkę limuzyną. Eva będąc prostym zajęciem zgodziła się, a Jazz został zagryzając ze złości kolejną marchewkę. Gdy na drodze opadł kurz, Jazz zrozumiał że od tej pory sam będzie musiał pracować do ciężkiej, mocznej pracy.

To było ponad jego siły. Niewiele myśląc nasz bohater plunął na kumpli namawiających do kieliszka i zabrawszy ze schronu przeciwbombowego (który sam wykopał w ogrodku) giwerę wyruszył na poszukiwania swojej kobiety. Wędrował długo często robiąc użytek z broni, bowiem Devan miał

rac do Ewy. Zamponował tym Ewie potwornie, i gdy obiecał że od tej pory nie będzie przesadzał z kieliszkiem wrócił do domu, gdzie pili dżego i szczęśliwie

Niedawno pojawiła się nowa produkcja EPIC MEGAGAMES – JAZZ JACKRABBIT. Za sprawą firmy XLAND gra sprzedawana jest w Polsce w naszej narodowej wersji. Tak starannie wykonanej zręcznościówki dawno nie było. Gra zajmuje 13 MB, a wszystko jest w niej dopracowane, począwszy od ładnych obrazków z wizurkami siedmiu różnych epizodów, skończywszy na barwnej grafice w trakcie samej rozgrywki.

Królik porusza się w sposób interesujący – może korzystać z ciągów powietrza tworzonych przez potężne wiatrak, bądź odbijać się od zminiaturyzo-

akcji dużą szybkość. Z czasem zdobywa rzecz jasna coraz bardziej fantastyczne bronie, dalej nie obejmuje się bez użycia granatników, siekanka pełną parą. Przeciwnicy są różnorodni, od nieagresywnych ptaków aż do maszyn bojowych i zjeżdżających ze stoków narciarzy. Grę po każdym skończonym etapie można nagrywać na dysk, jest to o wiele lepsze niż głupawe kody (vide pierwsza część LEMMINGS)

EPIC ogłasza dodatkowo powstanie wersji CD-ROM, w której będzie możliwe buszowanie po mnogości nowych poziomów. Tym niemniej już sama wersja dyskietkowa godna jest uwagi, w JAZZ JACKRABBIT wszystko zapieczętowane jest na ostatni guzik.

Micz & Gulash

Dystrybutor: xLand

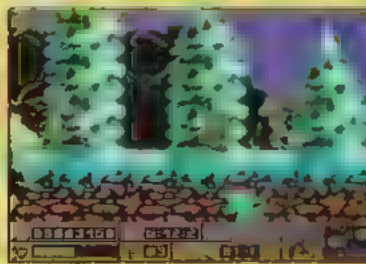
EPIC'94
PC: VGA, SB

ZRĘCNOŚCIÓWKI

85% 90% 90%

29,50

Cena w zł z zaw. VAT



Pewien student z Genewy, Wiktor Frankenstein, by zabić nudę skonstruował stworzenie przypominające człowieka, ściągnął sobie z tej okazji na głowę niemal kłopotów. Monstrum nie dość, że straszło ludzi, na dodatek zamordowało narzeczoną swego stwórcy, który w tym momencie postanowił się pozbyć podopiecznego. Do decydującego pojedynku dochodzi wśród śniegów północy, monstrum to starcie wygrywa.

Tak w skrócie wygląda fabuła dzieła nastawionego powieści grozy autorstwa Mary Shelley. Obecnie imieniem Frankenstein określa się częściej potwora, a nie, jak oryginalnie, jego stwórcę. W iluz to iluz rysunkowych („Strachy

na Lachy”) czy szerokoekranowych („Frankenstein” Mele Brooks) widzieliśmy dziwaka z przerosniętą, po-

spacją, wejście w drzwi – A). Teren obejmuje komentarz, zamkowe komnaty (jak również miasteczko oraz podziemne lochy). Celem jest kolejne zebranie

ustawić sobie większą liczbę żyć (w OPTIONS), energię w trakcie gry regeneruje ubrana w niebieską suknię pania. Pograć warto, zauważmy też przy okazji, że jest to pierwsza przywołana produkcja firmy MERIT STUDIOS.

Micz

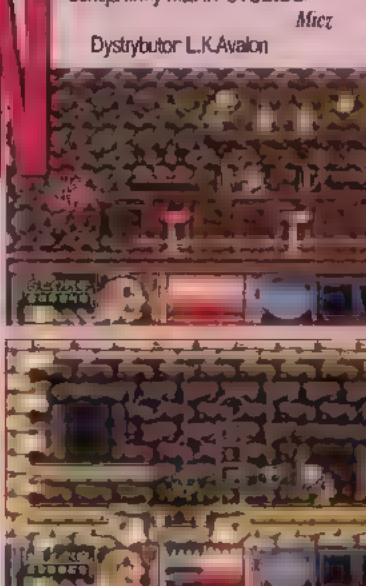
Dystrybutor: L.K.Avalon

FRANKENSTEIN

znaczoną szwami głową, ubranego zazwyczaj w schludny garnitur Frankenstein zaadaptował się również w grach.

Wydany w zeszłym roku FRANKENSTEIN stanowi dobrą, lecz standardową zręcznościówkę. Gra zajmuje około 10 MB, sporo z tego przypada na digitalizowaną mowę. Poruszasz się niewielkim jegomościem, który pokonuje przeciwników skacząc im na głowę. Sterowanie nie jest pogmatwane (kierunki oraz skok –

wszystkich porzucanych w najperfekcyjniejszych miejscach (fragmentów ludzkiego ciała i zakleszczenie ich do pracowni doktora Frankenstein, by tam mógł dokonać eksperymentu. Na początku dobrze jest



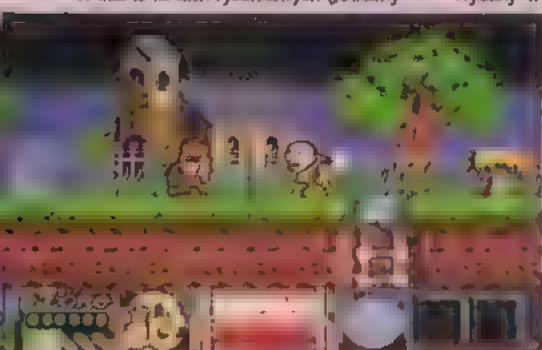
MERIT'94
PC: VGA, SB

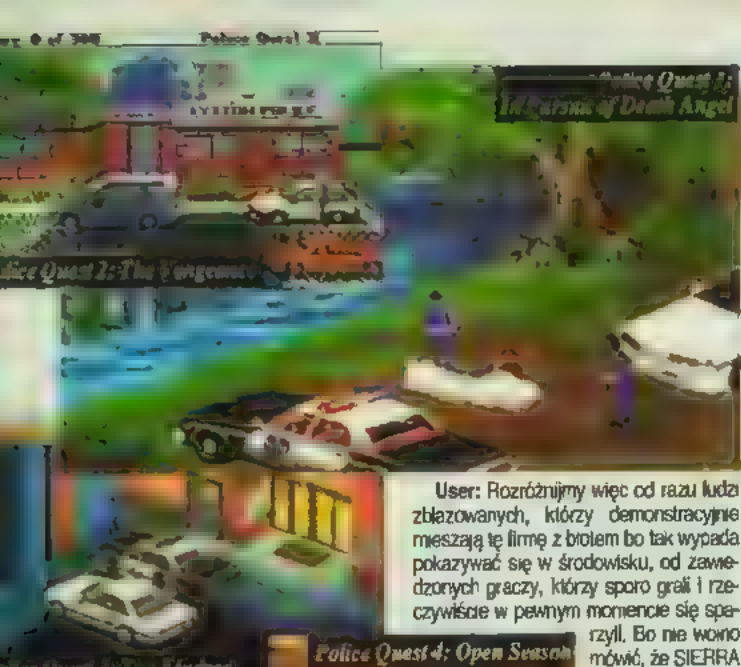
ZRĘCNOŚCIÓWKI

80% 80% 70%

29,50

Cena w zł z zaw. VAT





Police Quest 1: The Sinister Stranger

Są rzeczy, o których nie mówi się głośno. Jednym z ostatnich tematów tabu jest SIERRA ON-LINE, jeden z największych koncernów produkujących gry przygodowe. Gdzieś tam pojawiają się skąpe przecieki, jednak mało kto zechciał zająć w tej sprawie jednoznaczne stanowisko. Postanowiliśmy przy okazji opisywania najnowszej gry – KING'S QUEST 7, nakreślić wizerunek SIERRY, przypomnieć dni chwaty, potknięcia oraz nawiązać plany firmy na przyszłość.



Police Quest 4: Open Season

User: Rozróżnijmy więc od razu ludzi zbławonanych, którzy demonstracyjnie mieszają tę firmę z biotem bo tak wypada pokazywać się w środowisku, od zawieszonych graczy, którzy sporo grał i rzeczywiście w pewnym momencie się spierzyl. Bo nie wolno mówić, że SIERRA była zawsze zła.

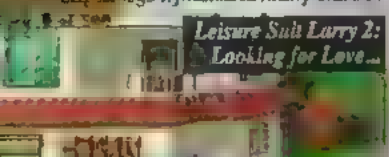
Micz: Nie tylko nie była zła, ale była też najpopularniejszą firmą produkującą gry przygodowe.

User: Firma weszła na rynek grami określanymi mianem QUEST, co można przetłumaczyć jako misja lub wyzwanie. Słowo to przez wiele lat funkcjonowało jako homonim dobrej gry adventure. Pojedyncze gry po dużym sukcesie komercyjnym stały się zaczątkami pięciu wielkich serii: LEISURE SUIT LARRY, KING'S QUEST, POLICE QUEST, HERO'S QUEST oraz SPACE QUEST.

Micz: Ale pamiętaj, że serie QUEST to tylko część produktów firmy, która równoległe wydawała wiele gier z pogranicza edukacji. W mojej pamięci szczególnie pozostały dwie gry z serii DR. BRAIN a także ECOQUEST.

User: SIERRA zanotowała też m.in. próby na polu gier ekonomicznych, czego owocem był choćby JONES IN THE FAST LANE. Ale tak jak przez wieki, tak i teraz SIERRA kojarzona jest właśnie z przygodówkami. Były wśród nich i jednorazowe pozycje jak GOLD RUSH czy CONQUEST OF CAMELOT, lecz najsłynniejsze i najbardziej twórcze były zawsze QUESTY.

Micz: Zwłaszcza SPACE QUEST. Pierwsza część gry kilka lat temu rzucała na kolana. Czyż to nie piękne fruwac z planety na planetę, odkrywać obce cywilizacje?



Leisure Suit Larry 2: Looking for Love...



Leisure Suit Larry 1: In the Land of the Lounge Lizards



Leisure Suit Larry 6: Shape Up or Slip Out

User: W roli superciecia szorującego kłozę staków kosmicznych.

Micz: Tak, tylko że ten porywacz w przerwach pomiędzy operowaniem szcztą, ralaował świat od zagłady.

User: Ale tak z przymrużeniem oka. SPACE QUEST celował przede wszystkim w zręcznych parodiach znanych motywów kina s-f. Humor był też podstawą gier o Larrym Laflerze.

Micz: Podobala mi się pierwsza część LARRYEGO, ale na przykład szósta już trochę mniej. Jakś czas temu grałem w drugą część (z grafiką EGA) – przecież to są dalej te same zdarzenia, powtarzane do znudzenia. Dlaczego na przykład Larry nie grasuje na pustyni, w kosmosie, wśród eskimosek, w dżungli? Ciągłe te miejskie bary, sklepy, przydało by się trochę urozmaicenia.

User: A ja poczułbym się oszukany, gdyby tak się stało. Al Lowe wpadł na genialny pomysł obsadzenia w roli bohatera gry komputerowej podstarzałego, tysiącletniego playboya-nieudacznika. Ciem zycia Larrego jest zdobycie tej jedynej dziewczyny... I jak najwięcej po drodze. Jego niszą ekologiczną są właśnie bary, luksusowe hotele, kasyna, itd., bo tam właśnie można spotkać piękne okazy płci żeńskiej. Skończyłem wszystkie części gry o Larrym, przyzwyczaiłem się do pewnego klimatu, który mi się podoba i uważam, że akurat sena obejdzie się bez tego rodzaju „ulepszeń”. Wiem, że kiedy wyjdzie LARRY 7, to jak w poprzednich częściach w pewnym miejscu trzeba będzie grzebać w śmietniku i to mi jak najbardziej odpowiada!

Micz: Rozumiem twój sentyment, ale przypomnijmy sobie „nieukończoną” grafikę LARRYEGO 6, tam jest jeszcze wiele do zrobienia.

User: Oczywiście, że choć by były ulepszenia, byle dotyczyły one oprawy a nie stylu gry. Faktem jest, że SIERRA dała na tym polu kilka plast, ale też ludzie bardzo łatwo zapomnieli, iż to SIERRA zrobiła pierwsze graficzne przygodówki na PC. Dzisiaj wszystkie lepsze gry wyglądają dosyć podobnie i mają wyrównany poziom, ale nie zawsze tak było.

Micz: W SIERRA zaczęło się psuć na początku lat dziewięćdziesiątych. Wydano wtedy tytuły które dość mocno podzieliły obóz fanów firmy.

Za przełom należy uważać KING'S QUEST 5 (zmiana interfejsu na ikonkowy), dalsze produkcje miały wiele wspólnego ze stylem tej gry.

User: Początkowo SIERRA stosowała interfejs tekstowy. Komunikacja z komputerem polegała na pisaniu zdań zbliżonych do języka naturalnego. Dawało to wrażenie swobodnej rozmowy z komputerem. Modernizacja polegająca na wprowadzeniu ikon z dziesiątego punktu widzenia okazała się grubym błędem.

SIERRA straciła w ten sposób całą swoją magię.

Micz: Wprowadzenie ikonki miało zlikwidować problemy polegające na szukaniu słów kluczowych, co w sposób sztuczny mogło utrudniać rozgrywkę. To tak jak z filmami niemymi – jedni dziś odnajdują w nich magię, drudzy uznają za ramoty z lamusa.

User: Podągnęła za sobą nie tylko uproszczenie obsługi, ale również trudne do wychycenia spójności samej istoty gry.

Micz: FREDDY PHARKAS jest dla mnie przykładem tej właśnie tendencji. Próbowali być oryginalni, nie zmieniając jednak podstawowych schematów.

User: Nie wiem jak ty, ale ja nie zniknąłem się wcześniej ze zbieraniem kołskich wiatrów do worka Co innego z przydatnym SPACE QUEST 4.

Micz: Może akcja była tam uproszczona, ale graficznie pomysły robły świetnie wrażenie, choćby ten mucior z trzęsącą się wargą. Chyba jednak nie znajdziemy



gier, które obu nam zdecydowanie się nie podobały.

User: Trudno jest też znaleźć takie które przypadłyby specjalnie do gustu. SIERRA zaczęła masowo powielać pomysły, skutkiem czego wydano wiele gier typu „quick and dirty”. Wyglądało to tak jakby ktoś wymyślił jeden nowy dowcip i od razu robił o tym całą grę.

Micz: Pół żartem można powiedzieć, że owa powtarzalność motywów przejawiała się przede wszystkim w tym, że w każdej grze firmy SIERRA były takie same drzewa.

User: Chlubnym wyjątkiem okazała się seria POLICE QUEST gdzie każda nowa gra oznaczała nową jakość. Mnie dlatego, że nie było tam gdzie upchnąć drzew.

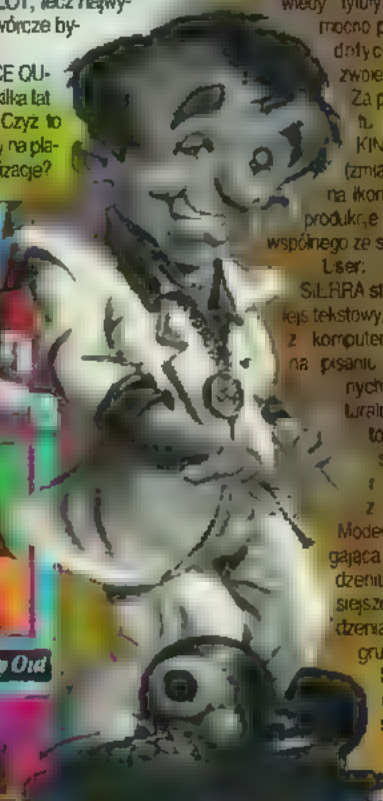
Micz: W wypełnionym problemami zdobywcia pokąski poprzez epatowanie brutalnością POLICE QUEST 4 drzew również nie było, co wcale nie pomogło samej grze. Mówiąc już poważnie: stawkę sterownik, identycznie odgłosy, te same elementy graficzne powodowały, iż czuło się, że wszystkie te rzeczy schodzą z jednej linii produkcyjnej. Wszyscy wiedzieli, że krol jest nagl, a krol starał się dowodzić, że jest to całkiem normalne.

User: Słowem sytuacja typu „Znacie? Znamy. To posłuchajcie.”

Micz: Dobrze to ująłeś bo z firmą SIERRA ON-LINE naprawdę to było tak. Williamsowie wymyśliли sobie, że będą robić gry wypełnione dobrocią i pięknem, kolorowe, z wyraźnym oddzieleniem białego od czarnego. Lecz cały dowcip tkwi w tym, że właśnie z tego powodu po pewnym czasie stały się one grami całkowicie bezdusznymi.

User: Nie mogę się z tym zgodzić. Jak sięgam po grę to nie po to, by analizować głębiej i prawdziwość psychologiczną bohaterów. Ja chcę się zwyczajnie pobawić.

Micz: Przykład filmowej wytwórni Disney'a może być w tym momencie trafny. Ostatnie sukcesy tej wytwórni są w pewnym sensie czymś nowym. Zaczęło się od „Pięknej i Bestii”, później jak wiemy sukcesy święcił „Aadyn” i „Krol Lew”, zwłaszcza w tym pierwszym filmie było



Quest for Glory 1: So You Want to be a Hero

spora porcja humanizmu. Ale wcześniej Disney był przecież kojarzony głównie z filmową papką, dzieciaki od pierwszej minuty filmu wiedziały: ten to złodziej, ten to bohater a tamten to zbroj, który zginie w ostatniej scenie.

User: Od jak dawna pamiętam, filmy Disneya były dla mnie wspaniałe i wcale mi nie przeszkadza, że zawsze w nich jest happy end. Wiek nie ma tu nic do rzeczy, wiem że za dziesięć lat też będę chodził na te filmy z równym zapałem.

Quest for Glory 3: Wages of War

kiedykolwiek wypuszczono. Jako że pierwszą część KQ opublikowano w latach osiemdziesiątych, siłą rzeczy seria jest przekrogiem historycznym, swoistym dokumentem ewolucji gier komputerowych.

Micz: Teraz mamy najnowszą siodmą część. Dopasowuje się ona do ducha czasów?

User: Zdecydowanie tak. Wiesz, miałem okazję grać w KQ1 niedługo po jego opublikowaniu. Wtedy na Zachodzie królowały wyłącznie tekstowe maszyny PET i ascetyczne, biurowe PC, a grę wydano na szesnastokolorowy komputer PC Ju-

Quest for Glory 4: Shadows of Darkness

„TAKE”, „OPEN”. Teraz wszystko to siedzi jak gdyby w jednym worku. Klikając na dany przedmiot automatycznie uaktywnia się związana z nim opcja.

User: Kursor zmienia kolor gdy najedzie na przedmiot, co ułatwia ich odnajdywanie. Dodatkowo inwentarz można oglądać i obracać, przy czym wszystkie przedmioty są trójwymiarowe. Detale te oszczędzają graczowi niepotrzebnych frustracji.

Micz: W KING'S QUEST 7 gra się bardzo przyjemnie, aczkolwiek z powodu przesłodzonej akcji nie można się nim delectować w takim stopniu jak na przykład UNDER A KILLING MOON.

User: Generalnie zgadzamy się, że KING'S QUEST 7 jest wydarzeniem. Od dłuższego czasu brakowało takiego sukcesu. Czy coś wywołało ostatnio podobny oddech?

Micz: Pod koniec roku 1993 koleżanka Roberta Williams, Jane Jensen, powołała do życia Gabriela Knighta. Po pierwsze pismaka, po drugie niedosłatego playboya, faceta wiecznie skacowanego i bez planów życiowych, przez to właśnie sympatycznego. Nie było w tej historii niepotrzebnego zadęcia, nie więc dziwnego, że gra stała się sukcesem. Coś podobnego próbują obecnie powtórzyć w PHANTASMAGORIA.

User: PHANTASMAGORIA jest eksperymentem, będzie to pierwszy mroczny thriller firmy, która dotychczas konsekwentnie stroniła od przemocy. POLICE QUEST 4, pierwsza próba obalenia wizerunku firmy „dla grzecznych dzieci”, była kłapą. PHANTASMAGORIA będzie papierkiem lakmusowym, który określi czy SIERRA nadal trzyma rękę na pulsie.

Micz: Weźmy pod uwagę, że Roberta całe życie spędziła w świecie bajeczek. I teraz nagle ma wykonać zwrot i zrobić budzący dreszcz horror? W wydawanym przez SIERRĘ magazynie INTERACTION czytalem kiedyś felietonik kilkunastoletniego syna Williamsów, który opowiadał, że nie może nic powiedzieć o PHANTASMAGORIA, bo mama ze względu na zawartą w grze przemoc nie pozwala mu przyglądać się produkcji.

TIA SIERRA

Rozmawiają: Piotr Mańkowski i Jacek Marczewski

Micz: Zgoda, tylko że w każdym filmie lub grze, czymkolwiek, musi istnieć pewna niepewność, wieloznaczność pozostawiająca pole dla umysłu odbiorcy, by mógł on sam rozwinąć czy przemysleć historię. Najbanalniejszy przykład - pomysławcz bohaterem galaktyki. Odbiorca od razu się zastanawia: jakim cudem zwykły pucybł może dokonywać takich cudów? Własnie większej ilości podobnych zderzeń zabrakło w grach firmy SIERRA, wszystko jest tam zbyt oczywiste i przez to chwila nudna.

User: Chyba niepotrzebnie szukasz drugiego dna w czymś, co służy wyłącznie do rozrywki, ale może się mylić.

Micz: A czy to ja błę na alarm, krzyczęc swego czasu o „odmrożeniu scenariuszy SIERRA”? I nie mówmy teraz, że wszystko co służy masowej rozrywce jest cacy, bo sam dobrze wiesz, że to nieprawda.

User: Napisałem tak dwa lata temu i dziś nadal sadzę tak samo. Wtedy w prasie o grach komputerowych były same zadzwiny na temat gier SIERRA, moim zdaniem niezbyt zasłużone. Uważałem, że należy się tylko dziegom w tej bezczne sztuczne modu. Teraz SIERRA wkłada w swę produkty o wiele więcej pracy - nie wydaje już tak nachalnych kłubi. Pewnie, daleko tym grom do ideału, ale myślę, że należy oddać sprawiedliwość wysiłkom tej firmy.

Micz: Pozostawiamy zatem przy stwierdzeniu, że SIERRA poprzez kształt swej produkcji w sposób naturalny budzi spory. Zajmmy się jednak grą, która stała się przyczynkiem do rozmowy.

User: Cykl KING'S QUEST to swoista „Dynaasty” gier komputerowych, jeder z dłuższych najdłuższych lasemców jak

nior. To był istny szok. Gdy patrzę na grafikę KQ7, odczuwam coś podobnego.

Micz: Faktycznie widać, że KING'S QUEST 7 wykonany został z wielką dbałością, animacja i ogólna kolorowość tej gry zadowol każdego. Doszliśmy do momentu, że nie ma już dokładnie żadnej różnicy pomiędzy grą a filmem rysunkowym.

User: W tej kreskówce gracz na przemian kieruje księżniczką Rosellą, znaną z poprzednich części cyklu, oraz jej matką, Valance. To są właściwie jedyni ludzie w tym bajkowym świecie, zamieszkałym głównie przez rozmowne zwierzęta. Tak nawiasem mówiąc głosy są bombowe. Strasznie spodobał mi się szczur, który mówił rykami.

Micz: A zwróciles uwagę na ilość piksków? Rosella dosłownie co chwila powtarza swoje „oohy” i „ahy”. Gdy stajesz naprzeciw jakiegos potwora, mozesz być pewny, że zanim go ubijesz, usłyszysz co najmniej dwa razy przeciągłe „aaah”.

User: Wszak to dama. Wiele dziesiętych dziewczyn zamiast tego puściłoby soczyślą wiąza kę. Szczerze mówiąc wolę to pierwsze.

Micz: Przydałyby się i bardziej zwyyczajne dziewczyny, bo morderkami z gry robi się rozczewniony sonet. Ale tu nam wyrzucić jak KING'S QUEST 7 odbiera najmości. Być może dla nich wszystkiego jest w grze w sam raz. Ja niektóre fragmenty gry odbierałem jako twórczość zafixowaną „momenty obowiązkowe smieci”.

User: Gra jest adresowana do określonej grupy wiekowej. Musi być dobra skoro grają w nią także wapiaki jak my.

Micz: SIERRA uczyniła sterowanie znacznie bardziej poręcznym. W poprzednich produkcjach następowały osobne kliknięcia np.



Space Quest 2: Vahaul's Revenge



Space Quest 5: The Next Mutation

A moim zdaniem istnieje duże prawdopodobieństwo, że wszystko to stanie się niezamierzoną parodią. Wyobraź sobie białą jak płótno twarz zorbie na okładce z nagłówkiem „Harlequin”.

User: A propos zwrotów. Jestem gotów założyć się, że kiedyś SIERRA wróci do bardziej rozbudowanego interfejsu, w wersji sterowanej głosem.

Micz: Wyobraźmy sobie jeszcze fotorrealistycznie zrobioną grafikę typu ALONE IN THE DARK, albo grę „3D widzianą z oczu” tak dopracowaną, że widać chodzące po ścianie muchy. Bo tak naprawdę w całym tym przemyśle chodzi o nową jakość realizowaną starych, znanych od wieków schematów.

User: Wydaje się że zapowiadane LAST DYNASTY, LOST IN TOWN i SPACE QUEST 6 będą zmierzać w tym właśnie kierunku. A może SIERRA zrobi rewolucję?

Micz: Zobaczymy, co przyniesie bieżący rok. SIERRA i jej satelci wydadzą aż kilkanaście gier, z których kilka ma już dziś zagwarantowany status przeboju, SIERRA ciągle się rozwija i szczerze tej firmie życzymy udanego setnego KING'S QUESTA.



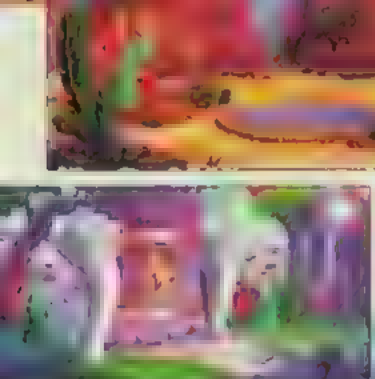
King's Quest 6: The Perils of Rosella



King's Quest 5: The Enchanted Valley: Gone Tomorrow



Space Quest 1: The Sarien Encounter

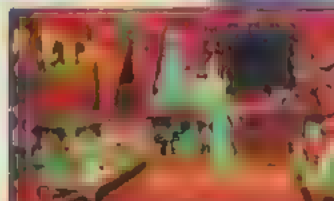
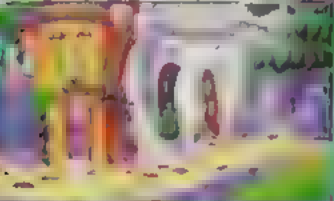


Matka i córka toczyły kolejną rozmowę na temat małżeństwa. Znużona Rosella na złość mamie wskoczyła do magicznego portalu. Valance, zauważywszy brak dziecka ruszyła za nią. Obie poniosły i rozdzielił magiczny wir

ROZDZIAŁ 1

Wir wyrzucił Valance w środku pustyni. Gdy już się otrząsnęła, zabrała z kaktusa strzęp sukni i wyruszyła na północ. Wewnątrz jaskini Valance znalazła giniącą miskę oraz wiklinowy koszyk, a w nim złamo kukurydzy. Zasadziła je na zewnątrz, w miejscu gdzie na piasek kapala woda – roślina wprost wytrysnęła z ziemi. Valance zerwała najdorodniejszą kolbę, a następnie poszła pod pomnik Wodnika.

Tam Val zabrała leżący na ziemi pałyk oraz kryształki soli, mieniące się przy słońcu. Z wyrzytego na posłumencie przepisu dowiedziała się, że trzy są niezbędne



składnikiem do oczyszczania wody. Valance spojrzała na grzebień Roselli i zaikała. Stała przy Wodniku, zerknęła ponownie i napełniła misę łzami. Potem nabrała w swoją miskę słoną wodę z sadzawki i ją też wlała do naczynia bożka. Na koniec włożyła Wodnikowi do ręki kolbę kukurydzy w ofierze. Otrzymała w zamian wodę pitną skwapliwie przelała do własnej miski. Valance wybrała się z nią na obrzeże pustyni. Napotkany duch wędrowca za pierwszym razem nie był rozmowny, ale gdy zaczęła go ponownie i wyczyła mu wodę, zabrał ją do swych zwłok. Duch w zamian za ugaszenie pragnienia podarował Valance linę.

Val wróciła do kukurydzy. Obok rosły granatowe owoce, z pokręteł sztuk udek się wyjął nasienie. Valance poszła do norw kanguroszczura. Nie zechciał się on targować, gdyż żągę zwinął mu okulary. Aby je odzyskać Val zastawiła na złośnika pulapkę. Zawiązała linę między dwoma kaktusami. W miejscu gdzie wylądowała na pustyni. Żągę potknął się o linę, dając czemu. Valance zdobyła okulary oraz kawałek futerka. Kanguroszczur po odzyskaniu zębów zgodził się wymienić nasionko na niebieski pacionek.

Nadszedł czas odwiedzić Świątynię Skorpion. Valance zawiązała strzęp materiału na końcu kija i drażniła nim potwora, aż wbił swe żądło w ścianę. Wtedy Val podbiegła do ołtarza. Gdy przycisnęła odwróconą kropkę, wysunęły się trzy kamienie. Czerwony położyła na wizerunku Słońca, a niebieski z złotym w obu rękach figurki. Wtem otworzyła się skrytka z turkusową strzałką. Valance chwyciła ją i wybiegła ze świątyni, by zdążyć, zanim skorpion się uwolni.

Przy jaskini widniały piktogramy, wyjaśniające jak opróżnić sadzawkę. Val poszła do Wodnika. Przekroczyła mu nadgarstek wywracając misę do góry dnem. Potem odwróciła głowę, by ukazać obrzeże boga ognia. Na koniec ustawiła paciorki na sztyl pasęgi, w jednej linii. Gdy woda opadła, Val zeszła na dół. Na dnie sadzawki stała taca ofiarna. Aby zabrać brakującą część turkusowej strzałki, Valance napiętnowała złożyła dar z paciorka.

Val poszła do wielkiej, kamiennej głowy. Po złożeniu dwóch kawałków

strzałki, umieściła ją w odpowiednim wgłębieniu przy wardze. Naszczęście otworzyło się wyjście z pułstyni. Przed wyruszeniem w dalszą drogę, Val straciła z pobliskiego krzaka kolczasty owoc, dopiero wtedy ruszyła w nieznaną

ROZDZIAŁ 2

Rosella niezbyt podobała się trołowe uszy i wykrzywiony pyszczek. Jedyne receptą na przywrócenie dawnego wyglądu jest sporządzenie specjalnego wywaru. Wzięła mechanicznego szczura i łarczę, zaś z pieczary obok kuzni latarnię. Skacząc po występach skalnych przeszła na drugą stronę rozpadliny, gdzie zaopatrzyła się w porcję siarki. Rosella wracając zapoznana się ze wszystkimi w kuzni, chwytając iskrę do latarni.

Sposobem na wypędzenie bezczelnego kucharczyka było postraszenie go szczurem, królowna dobrała się do jego rzeczy upieczone zuki i zinta misa były jej. Skierowała się do noc tu, drogi pinował sporych rozmiarów troll. Objęzawszy w inwentarzu łarczę, Rosella odcepiła od niej kołec. Tam gdzie troll strzegł mostu, obejrzała wózek, wmontowała w niego kolo, przybijając je kołcom. Następnie przejechała wozem po strażniku. W położonym za jasknią kryształów legowisku smoka użyła iskrę, otrzymała krowot zanosząc jubilerowi z kuzni. Tam w zamian dał miotek oraz dżulo, Rosella przy ich pomocy zdobyła smoczą łuskę.

W jaskni królowna rapela z misę zieloną cieczą, zaś obok w kuzni zduła siarkę do paleniska, tak że wydzielnicy opar ściał z róg kawała. Wiszące razem z innymi narzędziami szczytce przydały się, by chwycić rozpaloną formę i zamaryż je w korybie woty. Matyldzie królowna dała misę tyżkę, zuki, smoczą łuskę. Wtedy pojawiła się Malcaja.

By uciec z więzienia, Rosella przyjrzała się portretowi, a następnie ustawiła pod nim trzy stolki w kolejności od największego do najmniejszego i wdrapała się do tunełu. Znalazszy się na wolności, podniosła smoczą ropuchę, pokazała ją Matyldzie, ta dała w zamian zaczarowaną linę. Proba wejścia do jaskni z mostem spowodowała, że zjawiała się Malcaja, królowna użyła na niej mechanicznego szczura, potem zaczęła wisi na windzie linę, wyjechała na powierzchnię.

ROZDZIAŁ 3

Valance biegała cały czas naprzód. Przy olbrzymim drzewie napułkała jeneria. Po rozmowie ruszyła na północ, gdzie można było sforsować korycie rzeki. Stąpając po kamieniach Daszą drogę blokowała pajęczyna rozpięta między drzewami. Śledzący w niej pajak własnie zamierzał zjeść bezbronnego kolibra. Valance dziennie zamknęła pajęka w koszu i uwolniła biednego ptaszka. Ścieżka zaprowadziła Val do bram masta Faldieral. Zignorowała strażnika i weszła do środka przez czerwone drzewczki.

Valance oczarowała rozgrzewanego arcyksięcia, stosując na nim sztuczkę z grzebieńcem Roselli. Wzięte w młotcie rozczęła od sklepu z porcelaną. Zrozpaczony właściciel desperacko szukał skradzionego kanarka i nie był w nastroju na pogaduszkę. Val udala się na rynek, by porozmawiać z cwanyim sprzedawcą. Obok jego budki zauważyła katkę. Valance odsłoniła przykry-



cie, uwolniła ptaszka i zwróciła go prawowitemu właścicielowi. Otrzymała w podziękowanie poszukiwała jako bilet wejściowy na urodziny bal arcyksięcia w rakstwi.

Valance od razu poszła na pokoje lawirując po schodach tak, aby przedostać się do normalnie usławionych drzwi. Znajdowała się tu łoieta arcyksięcia. Valance przejrzała wszystkie lustra, to dające odbicie do góry nogami okazało się tajnym przejściem do pracowni. Z bocznej sztoliany burka Val wyjęła magiczną statuetkę.

Na tryku wielką wraźkę spowodował spadek Księżyca do sadzawki. Val poszła do wila go odzyskać. Z gniazda ptaka wyjęła drewnianą monetę. Przed wejściem do Faux Shop Valance zjadła kryształki soli. Kupiła tam księgę, którą następnie wymieniła u kanguroszczura na łagę. Pomagając sobie łagą, Val już bez problemów zdołała wyłowić Księżyca. Niestety, mieszkańcy nieścisnie posądzili ją o kradzież.

ROZDZIAŁ 4

Chwywanie się topały grabieżca pozwoliło uniknąć spadnięcia w przepaść. Chodząc po tym terenie Rosella musiała uważać na wychodzącego z ziemi polarama, który pojawiał się gdy przebywała w danej pian-szy zbyt długo. Z zawieszzonego nad ziemią domku wzięła kręgosłup i stopę w torbie, po czym wyszła przez okno. W pałacu strachu porozmawiała z doktor-

kiem
Cada-
ve-
rem, dała mu kręgosłup, odbierając w zamian dziwną zabawkę.
Rosella pogawędzila



z grabarzem (wszystkie dialogi), gdy potem poszła do domku, niesforne dzieciaki siedziały na drewnianym tarasie. Królowa podarowała im zabawkę, dostała szczurka, którego oddała grabarzowi. Ów błyskawicznie wyłożył maszynę i zaczął robić podkop.

Rosella poszła się przejść. Dzieciaki zatrzymały kota w trumnie, którą królowa otworzyła, gdy lobuzy uciekły. Do inwentarza bohatera trafiło dodatkowe życie. Tymczasem kanał był już gotów, leżała łopata. Rosella skierowała się do miejsca gdzie pod drzewem spoczywała kupa kości ślania blisko niej i zadęła w róg. Nadjechał grabarz, wykopując kanał w dół. Kolejne wciśnięcie czaszki, nietoperza i pajaka odblokowało kłódkę, zanępokoiło to Malicję, która ulokowała bohatera w trumnie, całkiem zresztą wygodnie urządzonej. Współlokatorowi po-

Bardziej bajkowy niż Hanna-Barbera



miątkę Val zabrała pozostawione przez kurczaka piórko. Następnie poszła do sprzedawcy na rynku by wymienić magiczną statuetkę na eliksir. W lesie odszukała

z trzema Monami zesilił gnój się po łączy do lasów. Włożyła ambrozię do rogu obfitości kamiennej damy. Zabrała owoc i użyła go na zaklętym drzewie przy Jeleniu, co przywróciło mu ludzką postać. Łączy Ceres. Do Etherii wróciła grając na fletni danej przez bezgłowego jeźdźcę. Zjeżdżając po drugiej łączy trafia do krainy Ooga Booga. Zapukła do drzwi Doktora, by poprosić go o miejsce do spania. Po zakończonym śnie udala się do trzech Moni po radę, a następnie wypytała się Ceres. Druga rozmowa z Moniami zakończyła podarowaniem łapacza snów.

W Etherii Valance poszła do Jaskini, schwyła łapaczem koszmar. Wewnątrz tak długo nagabywała Tkacza Snów, aż ten wrócił na nią uwagę. Zamierzał go zjeść, parzy łapaczem do tego stopnia, że dał się jągnąć dywan, umożliwiając wyprawę do Krainy Snów na jawie. Przedtem jednak Valance czekała wizyta t. Malicji. Zaszła od tyłu i skorzystała z tunelu, bacząc by pies nie zdradził ją swym szczekaniem. Słysząc nadchodzącą Malicję, Val zrobiła unik pod podłogę. Kundel zaczął węszyć więc podsunęła mu pod nos ambrozię. Gdy Malicja już sobie puszcza, zabrała ukryty w lampie kryształ. Wybrała się do Świątyni Skorki, na pustyni by napędzić kryształ światłem sączącym się z nadcitarza.

Używając dywanu Val poleciała do Krainy Snów. Napuściła uwieczony w łapacz, koszmar na mroczne monstrum. Po wpadnięciu do wody zaczęła płynąć na ospie do brzegu. Zamarznąłą kobietę przywróciła do życia dzięki światłu, zamkniętemu w kryształ. Mab wręczyła jej magiczną uprzęż. Val poszła do jaskini wiatrów, by tam ujarzmić przeletającą białą zjawę. Scrocco. Dalej wypadku warfko poloczyły się same

ROZDZIAŁ 6

Gdy zaczęła się rozróżba, Rosella szybko obejrzała w inwentarzu lasę i maszynę przy dołce

części, zmieniła końcówkę z T na F. Użyła jej na fałszywym trollu, który był do poznania po zielonych ślepiach. Zabawę przewala Malicja, tak że dziedziczka trolli, zwała się na urwisie ścianie kipiącego lawą wulkanu. Łopata rozkopała ścianę, biegnąc dalej, podsunęła ją kamien, wdrapawszy się na niego wzięła kwiat. Drzwi odblokowała i minacja. Lewe oko, prawe oko, niechaj następnej komnacie Rosella wsadziła się urządzenie do kontaktu, na tak długo, że zaczęło się ono świecić, wtedy jej się udało. Urządziła kwiatem trolli zasadziła go w ziemi i zdołał powstrzymać drzenie. W końcu się udało. Wpadła, jaja rowa jej narzeczony Niezaproszona wpadła i Malicja, pierwszy oberwał Edgar. Piesun rzuciła wyzwanie czarownicy, stając do walki z naradowanym energią przedmiotem. Gdy Malicja padła trupem, Edgar został ożywiony i cała historia zakończyła się potym. Plaki śpiewały, trąby grały, a reben, Ami gryzł paznokcie, głowiąc się co by tu o tym wszystkim napisać.

Micz & User Jama

Dystrybutor IPS Computer Group



QUEST 7

darowana została ropucha, następnie Rosella skone-

rzystała z młotką. Zaba faktycznie okazała się niezwykła i wykopała przejście. Należało podnieść magiczną paleczkę, z nagrobka zdjąć czarną szelę, wczuć ją na siebie i następnie udać się do doktora Cadavera.

Po rozmowie z owym typem, Rosella wzbogaciła się o pachnidło, które przydało się do skasowania grasującego w ogrodzie bagnistego stworza. Mięsozerno roślinki zostały nakamione stopą z torby. Dalej leżał dom Malicia. Nie było możliwości wejścia tam drzwiami, przelo Rosella udala się na jego tyły. Przesunięcie winorośli i wykonanie podkopu łopata pozwoliło dostać się do domu czarownicy. Królowa zanurkowała do jamy, w momencie gdy nie było słychać szczerzenia psa. Z powrotem wycofała się do tunelu, ples coś wynurczał i wsadził nos gdzie nie trzeba – zaliczył psiknięcie w nozdrza. Rosella mogła po tym spokojnie spenetrować wnętrze, z do niej szufiada wyłęgła duchy, na dnie leżało tajemnicze urządzenie. Wszystkie duchy trafiły z powrotem do szafy, a królowa przywłaszczyła sobie welfianą skarpetę. Przez dziurę w podłodze dostała się z powrotem, polaczyła skarpetę ze srebrnym ziarnkiem. Można było teraz śmiało wejść do lasu, huknąć w niedzwiedzia ze stworzonej prócy.

Rosella ruszyła do Falderal, wstąpiła do Town Hall, za kotarą po schodach udając się do prawych drzwi. Młotek odłupał złoty fragment z inkrustowanej kolumny. Rosella obejrzała bielego cherubina, skarpetę przecyzosząc jego podstawkę i używając na nim ziło. Wtedy pojawiło się zejście do Królestwa Podziemi, Rosella skorzystała z magicznej paleczki. Odczarowany troll otworzył dalszą drogę.

ROZDZIAŁ 5

Ale się narobiło. Sąd orzekł, że za karę Valance ma umieścić Księżyc z powrotem na nieboskononie. Val wpadła na pomysł zrobienia prócy. Poszła do Faux Shop by wymienić maskę na gumowego kurczaka. Przywiązała kurczaka do drzewa, następnie za adowała Księżyc i wypaliła. Na pa-

śpiący kamień, o którym wspominał jelen. Obudziła śpiocha, laskocząc go piórkami. Duch kamienia polecił jej zdobyć nektar Valance znalazła nektar w kwiatkach na klifie przy kamiennych dachach. Zbieraniem zajęły się kolibry, Val nadstawiła tylko miszkę. Valance wiała nektar przez dziurę do dzbanu kamiennej damy i rzeka popłynęła na nowo. Jelen, napwyszy się z niej wrócił do ludzkiej postaci lorda Athosa.

Przed wkroczeniem na terytorium wilkolaków, Val zmieszała eliksir z futerkami zająca i naterła się miksturą. Parła nie bacząc na nic aż do domku Gouli. Upewniwszy się, że w środku nie ma głównych lokatorów, wjechała windą na górę i zabrała kość. Słysząc nadchodzące Goulie, Valance wyskoczyła przez okno, ruszając do czarnego psa. Ten zlagodniał gdy rzuciła mu kość. Pies po rozmowie wręczył Valance medal swojego pana, bezgłowego jeźdźca. Val z kolei przekazała medal pilnującej grobowca damie w czerni. Zamek w drzwiach udało się wysadzić petardą z domku Ghouli. W sarkofagu Val znalazła czaszkę. Aby zwrócić ją właścicielowi stanęła na środku drogi. Jeździec zsiadując rydwaniem na ziemię zatrzymał się widząc swoją czaszkę. W ten sposób Val zdobyła transport do krainy Elherii.

Najpierw powędrowała w góry. Przy jaskini wiatrów wdrapała się na drzewo by zerwać ambrozię. Potem wróciła na równinę, podziwiać latające motyle. Aby posuchać ich muzyki, zwiabiła je wonią ambrozi. Valance odtworzyła tę melodię na harfie przy szkłanej kuli (strony 1, 5, 6, 4). Po rozmowie

SIERRA'95

PC Windows:

SVGA, SB,

CD-ROM



95% 90% 85%

Tel.

Zakład V&I



Taaak... to piękny kraj...



gdzie krew i gwiazdy są czerwone...



gdzie prawdziwa sztuka wciska się do spracowanych głów...



gdzie w hotelach i parkach panuje umiar i porządek



Wschód od Zachodu zwykł importować wszystko bardzo powierzchownie...



...dlatego też mamy drogi, ale dzurawe, Fast-Food – tłuste żarcie zamiast szybkiego i dietne nazwy zamiast Obst und Gemüse – wartywniak.

Jeśli producent wydaje grę na dwunastu dyskach, jest to co najmniej zastanawiające. Jeśli ta sama gra po zainstalowaniu zajmuje na dysku 60 megabajtów, sytuacja budzi jeszcze większe zdziwienie. Na szczęście BIG RED ADVENTURE oprócz tego, że jest pod wieloma względami nietypowa, jest również solidną, zgodną z nowoczesnym kanonem grą przygodową.

Oprawa graficzna wykonana została wzorowo, rewelacyjne tła dopasowane są do animacji postaci zawierającej wiele trików – jak to w rasowych przygodówkach bywa, bohaterowie wykonują wiele okazjonalnych czynności, takich jak leśny bieg Dina czy rozkoszne wspinanie się po szafie Donny. W pierwszej części RBA kieruje się tylko jedną postacią, zaś w ostatniej odsłonie bohaterowie wymieniają się rolami, zupełnie jak w grach LUCASARTS. Fascynacje LUCASARTS stają się we włoskiej produkcji jeszcze bardziej widoczne, gdy się spostrzeże, że główne postacie stanowią niemal dokładne odzwierciedlenie tercetu: Bernard, Laveme, Hoagie z DAY OF THE TENTACLE.

BIG RED ADVENTURE stanowi również przykład przygodówki w pewnym sensie perfidnej. Sporo występujących w grze przedmiotów jest całkowicie niepotrzebnych, co powoduje zwiokrotną konieczność sprawdzania różnych możliwości. Niektóre czynności są mocno surrealistyczne (latarenia + butelka = whisky), co w sposób sztuczny utrudnia grę. Można zauważyć toporność sterownika: postać nie zawsze chce iść dokładnie

tam dokąd chcemy, a na dodatek nie można jej zawrócić gdy się już wystartuje do danego punktu. Przyda się też wiedzieć, że przedmioty łączące się ze sobą poprzez kliknięcie pierwszym z nich na postaci bohatera. Jest w grze jeden ujawniający się przy próbach otwierania pierścienia błąd – rozwiązanie sprowadza się do tego, by go otworzyć natychmiast po zdobyciu. Ciekawe, że z kilku sytuacji istnieją różne wyjścia, np. drogę przez las do Zerogradu można odnaleźć dzięki psu myśliwskiemu, bądź też otrzymawszy instrukcję od mówiącej papugi.

Na oficjalnej reklamie gry napisano: „Co to jest: duża, czerwona i pozwalające mieźle się zabawie?”. Jedną ze słusznych odpowiedzi jest oczywiście BIG RED ADVENTURE, rzecz w sumie nie odkrywczą, ale sprawnie odtwarzającą stare pomysły w nowej formule – parodię komunizmu. Jest to produkt wykonany z rzemieślniczą precyzją.



Twardogłowy Dino – pies ogrodnika

Doug hacker – pies na budy

Donna Call-Girl – suka



W KOSTIUMIE SZPIEGA

Doug Nuts rozpoczął zwiedzanie Moskwy od muzeum, gdzie wśród mrowia eksponatów szczególnie spodobała mu się carska korona. Jedynym systemem zabezpieczeniowym muzeum jest kłódka, więc dla czego by nie przejść w posiadanie pożądanego atrybutu królów?

Z pokoju zabierz laptopa, aparat fotograficzny, antenę od telewizora, pilota oraz walizkę. Zarzenie do tej ostatniej przyniesie nowe zdobycze, od razu zapoznaj się z zawartością koperty. Po zejściu do hallu, oddawszy portierowi klucz przewiesz się ze wspinałach wewnątrz hotelu Fitz w skrzeczącą rzeczywistość moskiewskiej ulicy

Drubiąc przy wadze anteną można dorobić się fortuny. Nabrawszy do kieszeni pieniądze dokonaj zakupów w kosku, najpierw kolejno oglądając towar, a następnie zamawiając go u Chiriczka. W zakupionej „Prawdzie” znajdziesz bilet na przedsta-

WIELKI CZERWONY KRAJ

Opowieść ta rozpoczyna się w momencie, gdy przemycane nocą na pokładach bombowców transporty stonki zdążyły już spałaszować uprawy rosyjskich ziemniaków, gdy pladze szkolonych przez imperialistów gołębi udało się zapaskudzić rosyjskie miasta, a znajdujące się pod kontrolą prezydenta USA i steryoryzowane przez niego UFO spowodowało, że rosyjskie krowy przestały dawać mleko. Wówczas do głosu doszły podżegacze, przeczący oświeceniowym myślom Włodzimierza Ilicza Lenina i mający za nic Najmądrzejszego Człowieka Świata, samego Kim Ir Sena. Zasłużeni przodownicy pracy byli masowo zwalniani z zakładów, gdyż udało się na zdrowym rosyjskim organizmie



wienie Russian Doll Show. Nabądź też podręcznik omawiający obsługę konsol oraz przewodnik po operze, wewnątrz którego znajdziesz kasety. Do czasopisma Capitol dołączony jest znaczek, zaś zlustrowawszy bilet poznasz trzy pytania, na jakie należy znać odpowiedzi aby zostać wpuszczonym do siedziby KGB TV.

W parku Gorkiego odnajdź męczącego konsolę maloliatą, oddaj

w zamian za rolkę papieru toaletowego, bo z powodu błędu w planie pięcioletnim nie można go już zdobyć, nawet jeśli samemu jest się sprzedawcą. Tymczasem stań na wadze przy kiosku, następnie spalaszowawszy sandwicha ponownie zważ się – dowiesz się już drugiej ważnej rzeczy.

W pobliżu parkowego mostu natopkasz handlarza, który ma papier toaletowy na sprzedaż, żąda jednak

czujnikach kioska, pod którym ukryta jest złota korona. W sąsiedniej sali obejrzyj wszystkie futerały, gdy ode-

Wodka Cola to jest tu! Czyżby gotowy drink?



W państwie o doktrynie materialistycznej wróżki cieszą się należytym szacunkiem.



Magazyn rzeczy uczciwie zagrabionych.



Typowe rozstaje ideologicznych dróg.



Pseudonim artystyczny Donna, w niektórych korytach znana jako handlarz bronią. Luksusowa Call-Girl, w wolnych chwilach zajmuje się szukaniem przez duże „S”, szczególnie z turystami z państw imperialistycznych.

DVENTURE

laptopa w zamian za jego sprzęt. Wewnątrz zabawki siedzi cartridge, wyciągnij go. W barze szybkiej obsługi McRomanov'a zakup kubek Vodka coli oraz gigantyczny sandwich Great Bear. Z zaparkowanego obok samochodu pożycz aparat fotograficzny, w jego wnętrzu odkryjesz niekniętą rolkę filmu.

Strzel okiem na pomnik ulokowany na Placu Czerwonym, następnie zapoznaj się z turystą ze Wschodu. Skośnooki zgodzi się zrobić ci parę fotek jeśli mu dasz aparat. Pierwsze próbki będą przyciemnione, przeladuj film, potem wreszcie otrzymasz poprawnie wykonany pozytywny. Obejrzyj go, a następnie zmierz linijką wymiary kubka Vodka coli i w ten sposób masz już odpowiedź na pierwsze pytanie.

Tymczasem zwróć uwagę na ogonek stojący przed sklepem. Pierwszego w kolejce zainteresuj się możliwością transakcji – odda puszkę kawioru

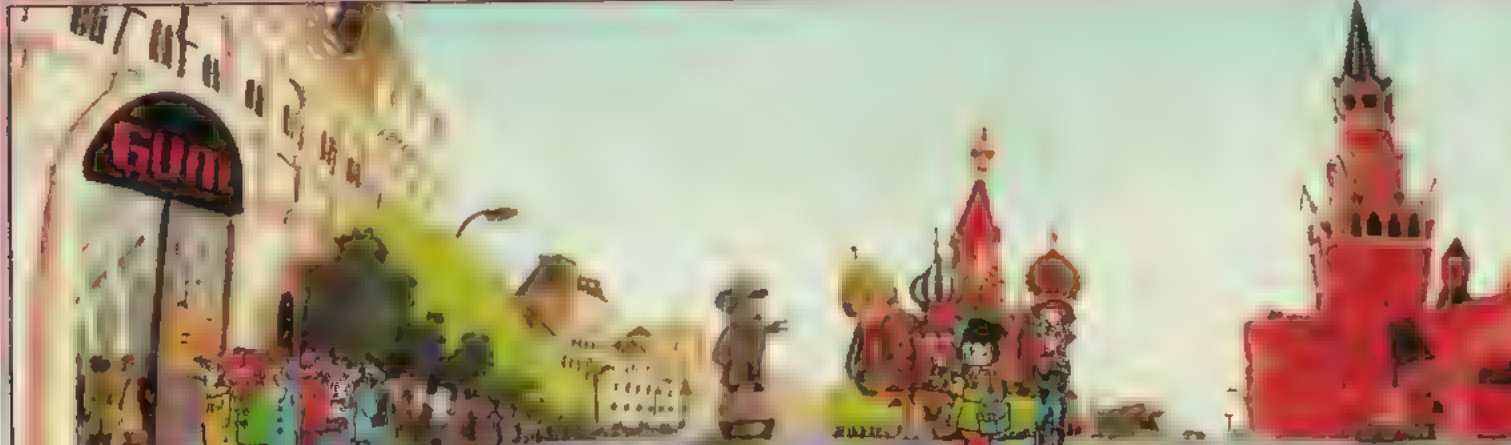
bałońskiej ceny. Zgodnie z udzieloną radą skieruj się na dworzec i używając cartridge w bankomacie zdobyj piłk gotówki, który dostarczą handlarzowi. Na otrzymanym od kolejkowicza pudełku kawioru znajduje się odpowiedź na ostatnie pytanie.

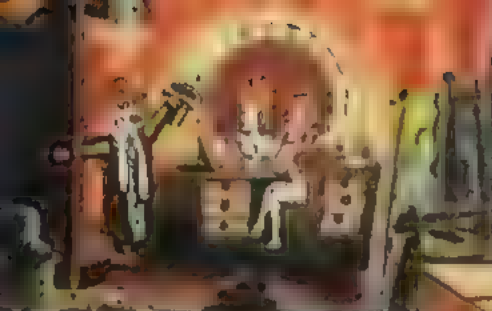
Od portiera można pożyczyć długopis, którym wypełnij kupon, wsadź go do koperty i nalep znaczek, dopisując na koniec adresata. Po wrzuceniu listu do skrzynki obok dworca, wróć do hotelu i spytaj portiera, czy przyszła jakaś poczta. W otrzymanej kopercie będzie zaproszenie do KGB TV. Wręczywszy je sekretarce zostajesz wpuszczony do studia. Pogadaj z dziennikarzem, odpowiadaj „tak”, by jak najszybciej przegrać. Po skończonym konkursie weź rampę, przy pomocy małej matryoski otwórz przejście w dużej autobusce. Tajnym przejściem przedostaniesz się kanałami do muzeum.

Jest to idealne miejsce, gdzie można się wzbogacić. Ustaw rampę przy

grasz z posiadanej kasety muzykę, szkło trafi szlag i będziesz mógł zabrać diamentowy pierścień oraz staroczną rakietę, kalkulator ZX81. Uruchoom przełącznik w rampie i trnij diamentem osłaniający koronę kioska. Wydawało się, że masz ją już w rękach, gdy na sałę wkroczył prawdziwy złodziej.

I oto znalazłeś się znów w hotelu, bez korony, za to ze świadomością, że we wszystkich gazetach znajdują się reprodukcje twojej twarzy. Trzeba czym prędzej ewakuować się z Moskwy, gdyż alternatywą jest wizja spędzenia dalszej części życia wśród syberyjskich niedźwiedzi. Przy stoliku baru McRomanov'a wonają hamburgery Alex & Kos (17), całkiem zdolni zawodnicy, trwoniący jednak swój talent na najwykreszej w świecie dhałturza. Zleć ci robotę polegającą na ściągnięciu z sieci KGB kodu pewnej konkurencyjnej gry. Zażrzy więc do siedziby KGB, sekretarce zwierz z biurka notatki. W swoim poko-





Skonsultowawszy się z barmanem wiesz już, że Abachowa opuściła jego wierna papuga Wilbur.

W pobliżu cyrku znajduje się sklep, w którym

Sex, Drugs and Rock'n'Roll, a może lepiej Sex, Bimber i Czastuszki



ju połącz pilota z kasetą, uzyskasz wtyczkę wetknij do ZX81, a całość podłącz do telefonu. Użyj na nim notatek, w ten sposób zalogujesz się na właściwym koncie i zdobędziesz potrzebną rzecz. Nagrań kasetę zanieś panom z McRomanov'a, uda ci się wyciągnąć od nich paszport, kęruj się z nim wprost na dworzec. Pogadaj ze strażnikiem, chwilę potem odjedziesz z tego miasta, wymykając się kordonowi obławy.

ZIMA W ZEROGRADZIE

Akcja przenosi się na północ Rosji, do portu, w którym marynarze i bibranci piją rum i odpoczywają przed dalekimi rejsami. Jest wśród nich Dino Fagoli, wilk morski o umyśle dwulatka. Zsiedź z pokładu i już na niego nie wszedł, bo jego łajba przedwcześnie odpłynęła.

Ocknąwszy się zabierz z pomociu swój linę. Z tawerny weź kufel, popytaj siedzącego przy drzwiach starego żeglarza, kapitana Abachowa.



Koledzy z KGB TV kręcili materiał do nowego wydania „Joysticka”



zakup pigułka – przed wyjściem trzeba pokazać wzięty towar właścicielowi i zapłacić. Następnie po-

gadaj z cyganką Zeldą, gdy będziesz grymasił, zgodzi się dać ci darmowy seans. Po jego zakończeniu osłabnie tak bardzo, że uda się na spoczynek. Zabrane z regału napoje wypełnią twój inwentarz, dodatkowo porozmawiaj z papugą. To ulubienica Abachowa, twierdząca że można ją uprowadzić jedynie poprzez zdobycie zapasu nasion słonecznika

W tawernie poproś barmana, by nalał do kufła trochę świeżej wody, następnie zamów wino Goldengrape i gdy człek wyjdzie na zaplecze, zabierz wiszący na ścianie lokalu kompas. Porozmawiaj z siedzącym na nabrzeżu drapichrustem, boli go głowa od przepicia, podawczy mu pastylki z wodą zagłuszysz wypełniając jego głowę tępym białych mew. Ale ze starych nawyków trudno się oduczyć, gość wyśle cię po kolejną beczkę rumu. W pobliżu cyrku stoi takowa, tyle że bez odpowiedniej metki. Musisz użyć linę z jednym z posadanych napojów i otrzymany obiekt dopasować do beczki. Tak spreparowaną beczkę oddaj ochłapusiowi z nabrzeża, dobrawszy się do skrzyni zdobędziesz pokarm dla papugi. Tę zanieś jej właścicielowi, w trakcie rozmowy poznasz namiary osady Zerograd, w którym to mieście znajduje się stacja orient-expressu.

Po wejściu w dziki las dostrzeżesz gniazdo os. Pokaż im smakowity lizaczek, a rzucą się w pogoni za tobą. Zrób to jeszcze raz, następnie wrzuć lizaczek do jaskini, w której przebywają nie wróżące nic dobrego ślepi. Osy zajmą się wilkami, teraz możesz bezkasztenowo przebyć jaskinię i wyjść na ścieżkę prowadzącą ku położonemu wśród śniegów miastu.

W Zerogradzie zerwij z muru plakat wyborczy i zjeżdż na stację. Pociąg jest pod silną eskortą, by stać się jego pasażerem trzeba wprowadzić mały balagan. Pogadaj z przechowywanym w bagażowni koczko-danem, okaz mu plakat, na widok którego tak się zdenerwuje, że ciśnie w ciebie bananem. Zjedz go na peronie, zaczeć goryla Molotowej, a następnie nią samą. Goryl wykona pełne saito, doznając przy tym lekkiej kontuzji, obejmiesz wnet jego posadę. Tym sposobem wprosiłeś się do przedziału pierwszej klasy najlepszego rosyjskiego pociągu

WŁOSKA MAMUŚKA

W „Bolszom” diva Donna Fatale skończywszy koncert udała się do garderoby. Po chwili wpadł tam nieokrzesany satyr R.J. – ex-mafioso, któremu nawet po przejściu na emeryturę z kieszeni sypią się zielone banknoty. Donna choć była już sławną gwiazdą opery, skorzystała z propozycji i udała się pod opieką ojczulka w romantyczną podróż dookoła Rosji.

Wyjdź z przedziału i skieruj się do wagonu restauracyjnego. Przy stoliku siedzą Alex & Kos, w nachalnym sposób ponownie przypominający o swojej obecności. Okazuje się, że posiadają pikantne zdjęcia, żądają w zamian mikrofilmu, który wiezie jadąca tym samym pociągiem Molotowa. Udać się do przedziału numer trzy, rozmów się z Dougiem przekazując mu kierownictwo.

Jako Doug zapoznaj się ze stojącym na początku pociągu konduktorem, gość prosi o cygaro. W wagonie restauracyjnym dwójka wiecznych tu-

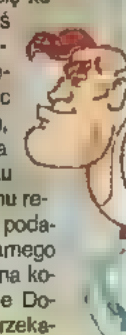
taczy Alex & Kos mają rzecz, której ci potrzeba, tylko chcą w zamian astronomiczną sumę stu rubeldolarów. Przy okazji namierzysz stojącego przy ladzie złodzieja, tego samego, który zrobił cię na szaro w Moskwie.

Wróć do Donny i poskarż się na brak żywej gotówki, ona uda się do przedziału numer sześć, w którym reaksjuje się R.J. i pożyczyci od niego plik pieniędzy. Przekaż je Dougowi, ten odkupione cygaro musi zanieść konduktorowi, spryciarz zażąda jeszcze zapalniczki. Ma ją Maurzio, wylegujący się w przedziale przyległym do wagonu restauracyjnego. Gdy wręczysz ją odbiorcy, ten wykona akt nikotynowego samoodurzenia, w wyniku czego może wiać klucze, które ma przypięte do pasa.

Zapukaj do przedziału numer dziesięć. Dino Fagoli okaże się kulem Douga, poznali się kiedyś na jednym ze sparringów sumo w Tokio. Jako Dino spenetruj wnętrza przedziału, biorąc flaszke środków nasennych, pogadaj z pracodawczynią, ta poprosi o przyniesienie z barku filiżanki kawy. Kelner z wagonu restauracyjnego da ci takową, podając ją Molotowej wylejesz czarnego szatana na jej kiełkę. Wyjdź na korytarz i oddaj środki nasenne Dougowi, ten z kolei powinien przekazać je Donnie.

Divę udaje się w a-gonurone-stauracyjnego, przy stoliku będzie siedzieć z kartami w rękę Molotowa, przysiądź się i uczestnicz w kilku rozdaniach. Po jednym z nich twoja nowa znajoma poskarży się, że zapodział jej się gdzieś cenny pierścień. Odejdź od stołu i odwiędź Douga, tego skieruj do Dina. Spenetruj toaletę w przedziale Molotowej, znajdziesz tam wspomniany pierścień. Gdy oddasz zdobycz Donnie, ta natychmiast musi pierścień otworzyć, wewnątrz niego znajdzie mikrofilm. Na razie nic z nim nie rób.

Zawitałszy ponownie do wagonu restauracyjnego, Donna rzuci urok na złodzieja, po chwili znajdują się w jego ustronnym przedziale. Gość na nieszczęście dla siebie ma dość słabą makówkę, po wianu do kieliszka środków nasennych kompletnie stracił rozeznanie. Sondowanie jego kabiny przyniesie znaleziska w postaci prześcieradeł oraz znajdujących się w walizce okularów przeci-



CORE DESIGN '94

AMIGA CD32
PC: VGA, SB
PRZYKŁADOWA
90° 90° 85°
Tel.
Cena w zł
zawiera VAT

słonecznych Obmacaj wiszącą w szafie koszulę, co pozwoli odkryć sekretną kombinację 653. Wróć do Douga, oddaj mu prześcieradło oraz okulary, opowiedz o numerze na koszuli

Jako Doug maszeruj do wagonu restauracyjnego, przez przedział Maurizia wdrap się na dach pociągu. Skacząc po dachach dobiedziesz do samego początku pociągu, skorzystaj tam z prześcieradła, wiążąc linę na wagonie towarowym. Do otworzenia zasuw przydadzą się teraz zdobyte wcześniej klucze. Wewnątrz otworzysz kufer, w którym spoczywa korona. Odblokuj kłódkę i wyjdź na korytarz. Wcielnij się w postać Donny, wal prosto do wagonu restauracyjnego, Doug już tam czeka ubrany w okulary przeciwsłoneczne. W momencie gdy Alex & Kos dostaną do rąk rolę mi-



kawał rytny, tuż po tym wtargnij na cmentarz.

Weź butelkę, pogadaj z czaszką. Grabarz podobno lubi mocne trunki, zaserwuj mu zatem whisky sporządzoną poprzez przesączenie duchów z latarni do butelki. Gość opowie o ulokowanej w kniei willi szaleńca parającego się wskrzeszaniem zmarłych.

Pod więzłą kościelną siedzi dziadek, mający na nosie pierwszorzędne soczewki. Zagraj mu na posiadanych przez Dina złotych dzwoneczkach, ów po usłyszeniu znanej z dzieciństwa melodii wzruszy się. Możesz pobrać jego patrzalki. Obejrzyj również leżące w głębi rupiecie, zdobędziesz kawał płótna. U podnóża wieży, blisko dziadka leży mało widoczny kamień, konieczne nie musisz go wzać. Teraz wbij wszystkie sopie w wieżę, działalność ta umożliwi wspinaczkę na szczyt zabytku. Na górze uderz kamieniem w dzwon, nietoperza schwyłasz w rozwinięte płótno. Skleciwszy kawałek rury z soczewką stworzysz lunetę, którą wypatrz ukryty w lesie dom.

Zapuć się w las, droga znajduje się o krok od wagonu Zeldy. W centrum kniei skręć w prawo, tajemną ścieżką dotrzesz do luksusowej dączy. Badając paszczę lewego posągu lwa odkryjesz, że jeden zęb jest luźny, zabierz go.

Wracając na skrzyżowaniu dróg w lesie odkryjesz dziuplę, bliższe przyjrzenie się jej pozwoli zdobyć nasiona słonecznika. Jeszcze tylko jedna wizyta na cmentarzu, skąd weź walejące się kości i możesz zająrzeć do Zeldy, której oddaj wszystkie cztery składniki. Otrzymanym samogonem należy wypić po dotarciu do willi, Doug przetransformowany w nietoperza wleci na jej teren

TOWARZYSZU LENINIE, WRACAJ!

Donna trafiła do aresztu domowego, lecz doktor Bons Pasternak wracając zamiast natychmiast przeprowadzić z nią eksperyment, położył się zdrzemnąć, co umożliwi skuteczną działalność. Na półce stoją perfumy, na łóżku leży poduszka, którą rozpruj, zdobywając unikatowe pióro. Głowiac się w jakiś sposób dać stąd dyla, odkryjesz



W tym fachu kłentów się nie wybiera.



Typowy element wnętrza stanowi Barbie-Lenin, czyżby to wschodnia odmiana gumowych laleczek z Sex Shopu?

prosząc srokę, żeby pozyskała klucze. Otwierasz główne wejście i...

Finał rozgrywa się w tajnej pracowni doktorka. Kupiony na aukcji mumifikat Lenina spokojnie oczekuje na tchnięcie w niego życia. Donna trafiła na cybernetyczne łóżko, by dostarczyć energii ozywianemu. Gdy do akcji wkroczy Doug, będzie już za późno, eksperyment się dokona. Lenin zapomniał jednak sensu słowa komunizm i zamiast zwalczania zapluty kartów reakcji, zatrudnił się jako prezenter w stacji telewizyjnej.

Micz

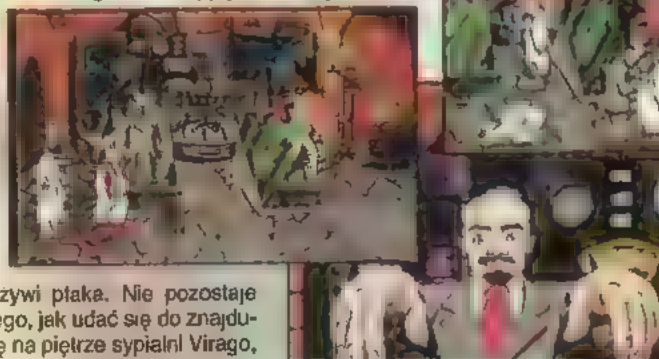
Dystrybutor: Mirage



I z martwych stał święty..., PC

Na strychu odbędzie się za moment akt reanimacji. Kredą narysuj na podłodze znak, wpompuj poidło do gardła sroki i połóż ją na wyrysowanym symbolu. Teraz ostrożnie umieść namagnesowaną płytę

w gramofonie, puszczone w ruch wytworzy snop energii, który ożywi ptaka. Nie pozostaje nic innego, jak udać się do znajdującej się na piętrze sypialni Virago,



Kiedyś na taki numerek na trzepaku, mówiło się: „ale kino!”, dziś jednak w tych zwulgaryzowanych czasach nawet nie ośmielamy się tego nazwać...

filmu, na pociąg dokonany zostanie napad. Wszyscy pasażerowie zostaną z niego wysadzeni, lecz dwójka Kozaków weźmie ze sobą jedynie Donnę

Dino i Doug zostaną zdani łącznie na siebie. Musisz wyruszyć w ściep odnaleźć ścieżkę, która zaprowadzi cię nad strumień. Dino chwytając kolejne kamienie, wrzuca je w nurt, by możliwym stało się przejście na drugi brzeg. Wędrowcy docierają do miasta.

WILLA KONOWAŁA VIRAGO!

Rozejrzawszy się po rynku wyposaż się w pięć sopli oraz zawieszoną przy domu lalającą. W wagonie cyrkowym ponownie spotkasz cygankę Zeldę, babka po zapoznaniu się z twoją historią wyda listę składników, z połączenia których można stworzyć magiczny samogon. Przy kościele Dino oderwe



Kosmos zawsze był pełen krów...



Pewnego dnia nieznanymi terrorystami porwali faworytę prezydenta.



Szukali wszędzie, a krowy nie było.



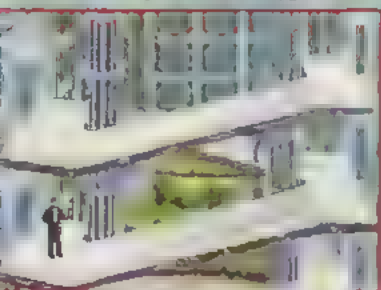
Temat był bombowy dla dziełnych wojów.



Sprawdzili nawet teorię czy krowy nie przerobiono na kotlety.



Sprawa robiła się poważna...



...nawet przydział opancerzonej rządowej Lancii nie popchnął nic do przodu



...do ich transportu używano najnowszych technologii.



Na jej poszukiwanie wysłano najlepszych: Kajka przebranych za rudowłosą łaskę i Kokosza - szczupłego bruneta.

PSYGNOSIS, firma która raczej stroni od przygodówek, zaskoczyła wszystkich swego czasu wystrzałową grą INNOCENT UNTIL CAUGHT. Po kilkunastomiesięcznej przerwie pojawiła się długo oczekiwana kontynuacja, pierwotnie zatytułowana PRESUMED GUILTY (przekręcenie tytułu znanego filmu), wydana jednak finalnie pod tytułem GUILTY.

Nienasyconych fanów przygód Jacka T. Ladda czeka nie lada niespodzianka, gdyż dołącza do niego nowy bohater. GUILTY tak naprawdę składa się z dwóch kompletnych gier, na tyle luźno połączonych, że właściwie odrębnych. Wyboru dokonujesz na początku rozgrywki, decydując się na głównego bohatera wydarzenia.

Drugą postacią wprowadzono zgodnie z regułami dramaturgii na zasadzie kontrastu. Jest nią Ysanne Andropat - po pierwsze kobieta, po drugie gliniarz, po trzecie krwiozercza, po czwarte technokratka... I tak można wylizać. Dość powiedzieć, że uosabia totalne zaprzeczenie cech Jacka, więc oboje stanowią dosyć wybuchową mieszankę.

Wypracowana przez PSYGNOSIS atrakcyjna forma na trwałe weszła już do klasyki gier przygodowych. Składają się na nią dwa oryginalne elementy. Jednym z nich jest specyficzna grafika postaci - są one bardzo drobne, lecz na tyle dokładne, że wyglądają realistycznie, jak ludzie. Prawdziwości dodaje im starannie wykonana animacja wszelkich ruchów, oraz przeróżne gesty, np. drapanie się po głowie, odgarnianie włosów itp. Drugim charakterystycznym elementem jest inwentarz. Przedmioty można układać dowolnie w obrębie

okienka, zupełnie jak w prawdziwej walizce. Są one nieduże, choć równie misternie wykonane jak postacie. Daje to przyjemne wrażenie swobody.

GUILTY w sposób wyraźny nawiązuje do INNOCENT UNTIL CAUGHT. Miejscami przebąkuje nawet o przeszłości, ale by w pełni poczuć klimat gry, trzeba skończyć poprzednią część. W GUILTY spotkasz takie postacie z IUC jak postrzelonego Narma N'palma i powabną Ruthia. Rozmawia się z nimi jak ze starymi znajomymi.

W moim odczuciu obie składowe GUILTY są o oczko łatwiejsze od INNOCENT, między innymi dlatego, że autorzy gry zlikwidowali, sprawiające niektórym graczom kłopoty, kontekstowe rozmowy. Jest sporo główkowania, a momentami gra po prostu zatyka mózgowicę (np. numer z kwiatkiem), ale na szczęście humor gry potrafi rozładować ewentualne frustracje.

W komputerowych kartotekach kryminalnych całej galaktyki figurują jako Jack T. Ladd. Mówią o mnie: mistrz złoździ i arcyzłoczyńca, ja skromnie uważam się za faceta, który po prostu nie da się ogłupić. Nie potrafię jednak przepuścić okazji wystrychnięcia na dudka innych i stąd moje zatargi z przedstawicielami prawa. Za bardzo cenę jednak wolność by dać się przyskrzynić.

RELENTLESS

Rozmyślając tak siedziałem w celi. Paskudna sprawa, wykwał mnie gliniarz. Gorzej, okazało się, że zostałem wyrolowany przez kobietę. Nieraz już byłem w podobnym położeniu, więc załatwiłem sprawę rutynowo. Pstrykałem wyłącznikiem światła aż się ziamał, następnie jak gdyby nigdy nic poprosiłem drodka o naprawienie uszkodzenia. W wyniku tego manewru on wyłączył za kratkami, a ja narazie byłem wolny. Musiałem jak najszybciej zająć się napędem hiperprzeźrystym, inaczej ta wariacka gołowa by była oddać mnie w ręce sprawiedliwości.

W pomieszczeniu z reaktorem znalazłem gaśnicę (FIRE EXTINGUISHER). Całą jej zawartość pracowicie wypłułem na osłonę termiczną hipernapędu. Powiadomiłem drodka o następnej awarii, a ten posłusznie pobiegł zameldować o niej Ysanne. Podczas gdy ona głowiła się nad naprawieniem szkód, ja odwiedziłem mostek. Tu „poczyłem” sobie miszka (CUDDLY TOY) oraz kartę identyfikacyjną (PASS CARD). Gdy nagle poczułem zapach tanich perfum wiedziałem, że pora spytać. Wróciłem do reaktora. Ysanne podczas grzebania w reaktorze była łaskawa otworzyć panel. Sięgnąłem więc po hipernapęd (HYPERDRIVE). Teraz

wystarczyło wystać go przez śluzę na zasłużone wakałę w przestworzach.

LIXA

Ysanne strasznie się wściekała. Na domiar złego zaczęło brakować paliwa do napędu impulsowego, więc wyładowaliśmy na najbliższej planecie by uzupełnić zapasy. Zostałem jednogłośnie (dostownie) wybrany na ochotnika by coś wykombinować. Najpierw zebrałem resztę rupieci ze statku. Przy drzewach do celi wisiał lejek (FUNNEL), a na ziemi zruczona przez Ysanne pigułka żarowa (FOOD PELLET). Wziąłem też zamocowaną we wnące pod reaktorem puszą butlę z gazem (GAS CANISTER) oraz wieszak (COATHANGER) zostawiony przy śluzie.

Na planecie znajdowała się wymarła kolonia gómicza, wydobywająca



swego czasu Tyranium, gaz jak najbardziej pędny. Przy maszynie odśnieżającej leżał pusty kanister (FUEL CAN), niestety dziurawy Ubytek załapałem przezutą pigułą. Tuż przy wejściu do stacji zauważyłem gumową rurkę (HOSE). Wróciłem z nią do pluga i weknąłem do wlewu paliwa. Do kanistra włożyłem lejek, po czym zassałem trochę benzyny. Przy okazji ze skrytki w odśnieżaczu wydobylem śrubokręt (SCREWDRIVER).

Uzbrojony w ulubione narzędzie na poważnie zabrałem się do zwiedzania stacji. W sali z komputerem zabrałem wiszący na ścianie klucz (KEY). Potem z pewną taką nieśmiałością zająłem się niewypałem - śrubokrętem odkręciłem głowicę, wyłączyłem mechanizm i całkiem spocyny wyjąłem ładunek (WARHEAD). Dzięki niemu wysadziliśmy zagruzowaną część tunelu piętro niżej. Wybuch odsłonił przejście do maszyny wierzącej. Sprzęt był na chodzie, potrzebował tylko trochę etyliny. Przekręciłem klucz w stacyjce i napełniłem butlę gazem. Stary Jack zawsze potrafił sobie poradzić z butlami, najchętniej wysoko procentowymi. Wróciłem na statek by umieścić butlę na miejscu.



BROYGUS

Ysanne odkryła przyczynę tajemniczego wyludnienia planety Mieszkańcy zostali wybitni do nogi przez miazgę obcych. Jako oficer policji federalnej poczuła się w obowiązku ruszyć na linię frontu.

Armia nie przywitała nas zbyt ciepło. Zarekwirowali statek, a żeby nam nic głupiego nie przyszło do głowy, profilaktycznie wymontowali z niego żyroskop nawigacyjny. Ja, prawdziwy mistrz w swoim fachu, miałem go wykraść.

Najpierw, jak prawdziwi turyści, poszliśmy dla niepoznaki klócić się z dołdźcą. Przy okazji wyrwałem linkę (GUYROPE) od namiotu-wychodka. Obok opuszczonego skutera znalazłem na ziemi klucz nasadowy (SPANNER). Przerobiłem wieszak na wy-

trzech, odpaliłem skuter i z klasą podjechałem do bunkra. Najpierw kluczem poluzowałem śruby mocujące krąg. Przywiązałem do niej linę, połam do skutera i wyrwałem ją jak na starych westemach. Wewnątrz czekał na mnie żyroskop (GYRO)

Zacząłem się rozglądać za Ysą. Zdążyła podwędzić czołg, ledwo się załapałem na jazdę. Wlaz do maszyny był zażołtawiony od środka. Na prośbę Ysanne uaktywniłem zewnętrzny przycisk bezpieczeństwa. Rozwalił się wroga, ratując naszych żołnierzy. Podszedłem do obcego nadajnika po prawej, tu z powrotem paleczkę przejęła Ysa. Na statek włożyłem żyroskop na miejsce w rdzeniu nawigacyjnym. Ysa w tym czasie przełaziła koordynały, wypadło że polecamy na Gelt.

GELT

Gelt to głośny na pół drogi mlecznej ośrodek rozpusty. Ysa zamknęła mnie na Felenifless, żebym przypadkiem nie wywnął jakiegoś numeru. Przekonałem komputer, że Ysanne może być w niebezpieczeństwie i wypuścił mnie. Wejścia do ośrodka pilnowała seksowna hostessa-robot. Nie znajdowałem się na liście persona grata. Zagadałem chodzącego w kółko biznesmena, czekał na kolegów z firmy. Gdy wchodził z powrotem, wsłizgnąłem się za nim, udając że jesteśmy razem.

Nogi same zabrały mnie do kasyna. Przy stole krupier prowadził nieznaną mi grę. Postawiłem statek i... przegrałem. Gdy zacząłem wyjaśniać, że stawka nawet do mnie nie należy, jeden z goryli wziął mnie za frak i zaprowadził

do kuchni. Miałem odpracować swoje u kucharza, gotując sos do potrawy. Lepšie to od zrywania talerzy! Szef kuchni wyjaśnił jak robi się sos. Złożyłem dużą czapę, podkasalem rękawy i zabrałem się do roboty. Do garnków wlałem najpierw zawartość małej niebieskiej butelki, później fioletowej, wierzając dzieło przyprawami.

Udałem się piętro wyżej do szefa całego interesu. Sekretarka mnie wypuściła dopiero jak się przedstawiłem. Szefem lokalu był mój stary kumpel od keliszka, Tennent. Drań nie chciał oddać stateku, na dodatek związał się z moją ex-dziewczyną, Ruthie. Zaprosiłem ją na słówko na zewnątrz i nakłoniłem by przekonała Tennenta do zmiany zdania. Facet zmknął jak plastelina. Układ był taki: dostanę z powrotem statek, jeśli wygram na dole co najmniej 40 kredytów.

W kasynie poprosiłem o radę stałego bywalca. Kiedy on rozmawiał, ja dyskretnie ułżyłem jego kieszeni jakieś 10 kredytów. Zasady gry nie przypominały żadnej uczciwej gry hazardowej. Po każdej klapie zasięgałem kolejnej „porady” u gracza. Po trzech wygranych pod rząd kolejnych ruszyłem do Tennenta. Potem ile sił w nogach pobiegłem do stateku, żeby zdążyć przed powrotem Ysanne.

LOWE'S PLANET

Pewna kolonia wysłała wołanie o pomoc, donosząc o inwazji obcych. Niestety, jako najbliższy statek Federacji w pobliżu, musieliśmy polecieć na ratunek. Porozmawiałem z przywódcą kolonistów, wyjawiał że obce istoty czają się w jaskini nieopodal. Skierował mnie do kierownika akcji, którym był nie kto inny jak śwrowaty komandos Narm N'palm. Kolonisci potrzebowali do analizy niewyklutego jajka stworów.

Podszedłem do wejścia jaskini. Leżał tu plecak Narma a obok jego buciory. Tygodniowe skarpety Narma (NARMS SOCKS) na pewno zwał z nóg nieprzywyuczonych do ziemskich odorów obcych. Pilnował ich krwiozerczy szczeniak, którego przekupiłem lalką Ysanne. Jaskinia była prawdziwym gąszczem tuneli. Metodą prób i błędów dobijałem w końcu do jaja (EGG). Gdy zwróciłem je przywódcy, mogliśmy wreszcie lecieć dalej.

Ysanne zlokalizowała przejście między naszą galaktyką a wymiarem obcych, leżało na planecie Korupcja. Podczas lotu Booba się popsuł i musieliśmy awaryjnie lądować, by komputer przeładował system.

HAVEN

Planeta była oazą ciszy i spokoju, nic dziwnego – był tu tylko klasztor. Doszło do mnie, że jestem strasznie głodny. Na tyle, że starałem się zjeść kwiatek znalezionej przy rzece na dole. Chciałem porozmawiać o jedzeniu

W poszukiwaniu pomocy zwrócono się nawet do harcerzy

z kapitanem, ale pastbrzuch nic mi nie zaofiarował. Zwiedzając pomieszczenia trafiłem na salę z ołtarzem. Marnowało się mnóstwo żarcia, niestety wejścia wzbierał osilek w habicie. Poprosiłem Ysę, żeby spróbowała tam spaść. Potraktowała moje słowa zbyt dosłownie, ale łądując na mnichu pozbawiła go przytomności. Nareszcie porządnie się najadłem. Chyba zbyt głośno miaśkałem, bo przytapała nas straż i wylądowaliśmy w celi.

Znowu poczułem się u siebie. Tu bylicy byli jacyś nawni, bo zostawili otwarte okno. Wziąłem gębok wdech i skoczyłem do rzeki. Musiałem szybko znaleźć przebranie. Ofiarę upatrzyłem w winnicy. Ze spichlerza wzięłem worek z drożdżami (BAG OF YEAST) i wysypałem je do kadzi z winem. Zasycało, zamusowało, wypłuło, plamiąc nieskazitelnie biały habit duchownego. Facet poszedł go wyprać, a gdy się pluskał ja włożyłem jego ubranko.

Wpadłem na genialny plan odwrócenia uwagi straży. Zerwałem kwiatek (FLOWER), będący miejscową relikwią. Oderwałem wszystkie pięć płatków (PETAL). Łodygę od razu położyłem na ziemi, a płatki w każdej komnacie po drodze do celi, z nią włącznie. Objąsniłem Ysie co jest grane. Gdy wychodziłem, mnichowie wchodzili zabrać Ysanne na egzekucję przez wejście do filaru światła. Nie myślałem, że tak się to skończy. Postanowiłem wypełnić jej ostatnie życzenie i w pojedynkę zatrzymać inwazję. Powadomiłem Boobę o smutnym wypadku.

CORRUPTION

Po zadokowaniu zszedłem na powierzchnię. Miejsce było zdewastowane. Siedziałem na beczce prochu, która łąda chwila mogła wybuchnąć. Na subpoziomie wałala się książka telefoniczna (DIRECTORY). Znalazłem numer komandosów i wystukałem go na konsoli komunikacyjnej Narm z pewnością mi pomoże, a jak nie to czemu miałbym tu sam umierać?

Prowadząc poszukiwania natknąłem się na dziwny snop światła, podobny do tego w klasztorze. Cyk, po chwili zmaterializowała się Ysa. Filar światła był zwykłym teleporterem. Czekając na odsiecz, odnalazłem

PSYGNOSIS'95

1MB AMIGA
PC: VGA, SB

PRZYRODOWA

80% 60% 100%

Cena w zł
zawiera VAT

anomalę przestrzenną. To właśnie była brama między światami. Podniosłem kryształ (BROKEN CRYSTAL), ale niesłaby miał ubytek. Wróciłem na górę, gdzie spotkałem Narm. Posiadał on brakujący kwiatek. Łącząc obie części otrzymałem transatron. Wrzuciłem go do portalu zamykając go na zawsze.

Przez chwilę myślałem czy samemu tam nie wskoczyć, ale Ysa obiecała zeznać na moją korzyść w sądzie. Skwapliwie przytaknąłem i udałem skruszonego. Kobieto, do czasu procesu zostanie ci o mnie tylko wspomnienie. Za bardzo cenię swoją wolność, by dać się komukolwiek przyskrzyknąć.

User Jama

Dystrybutor: zapowiada LiComp



Sprawa pozostałaby nierozwiązana na wieki, gdyby rozpaczony Koskosz nie ukląkł i nie powiedział:

Kajko, ty krowo!

Hurraaa!!! Tak! To Kajka był poszukiwaną krową prezydenta zamienioną przez złą czarownicę.



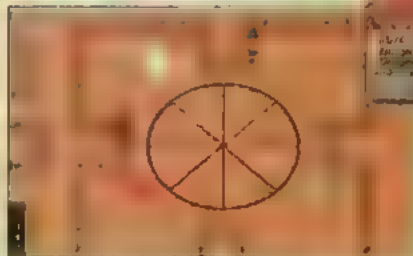
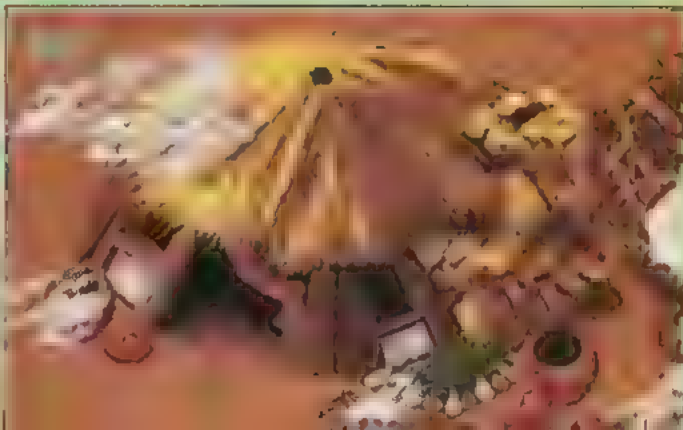


dokonczenie z poprzedniego numeru

TRZY KLUCZE

Lepiej, żebyś na razie nie zużywał najsilniejszych czarów ofensywnych maga, takich jak Fireball czy Ice Storm, w tym rewirze przydadzą się one szczególnie do końcowego pojedynku. Pogadaj z niewolnikiem, zgodzi się przyłączyć tymczasowo do drużyny. Podążaj dalej (N) aż kolejnym przejściem dotrzesz do sali, w której ucztuje kapituła Mózgojadów. Obejrzyj stojące obok skrzynie, z malej wymiesz cztery fiołki Iruczny. Wlej ich zawartość do kotła, w którym pichcona jest zupa dla Mózgojadów. Poczekaj cierpliwie aż skonąją po posiłku. Za moment rozprawisz się tym razem w bezpośrednim starciu z gromadą sług (SW). Zabrawszy klucz, który posiadał jeden z nich podążaj swoją drogą (N).

Skręć (W) na skrzyżowaniu i wejdź pomiędzy kolumny (S). Twój przewodnik Granger okaże się zdrajcą, drużyna zmylnego sprytnym kamuflażem zostanie wprowadzona w zasadzkę. Zdrójca zapłaci za to życiem, od razu, po rozpoczęciu walki na arenie z zesłanymi



przez Mózgojada bestiami musisz też podejść do balustrady (dol ekranu) i zarzuciwszy na nią hak (GRAPPLING HOOK), przedostać się na taras by tam rozprawić się z ciemiężcą. Ma przy sobie drugi klucz.

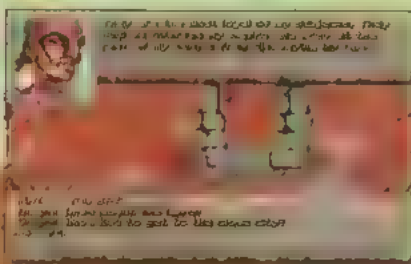
Kontynuując wędrówkę (N, N, W, W) zawiłasz do laboratorium. Przeszukaj półkę z fiołkami, zabierz Element E4. W bocznym pokoju (SE) podsłuchasz rozmowę Mózgojadów. Będziesz musiał wrzucić zdobytą fiołkę do flaszek noszonych do sąsiedniej pracowni. Za chwilę i tak czeka cię walka, po ogoleniu trupów zdobędziesz klucz do sefulu (N), z którego wydobędziesz trzeci potrzebny klucz oraz napój.

Wróć do rozgągnięcia korytarzy. Pędź aż do świecących wrót (N). Po wmontowaniu w nie trzech kluczy droga będzie wolna. Przed wejściem wypada mocno wesprzeć czarami drużynę, gdyż czeka cię tu rozprawa z dużą liczbą Mózgojadów. Blokuj ich czarami takimi jak Web, Moving Sands, wiedząc, że samemu możesz kasować ich efekty bardzo ważnym czarem Dispel Magic (trzeci poziom doświadczenia Clenca). Mózgojady możesz skutecznie razić zachowanymi na tę okazję silnymi czarami densywnymi. Po robocie strzałem z łuku roztrzaskaj ustawiony na postumencie ogromny mózg. Przeczesałszy trupy, znalezionym kluczem otworzysz drzwi (E), w sefie będzie jeszcze jeden klucz (NE). Odpocznij i ruszaj naprzód.

MOCARNY MŁOT

Trzeba się tu pozмагаć z kilkusetosobowym oddziałem smoków. Obmacaj tron, gdy statuy ożyją, musisz je natych-

miast utemperować. Zajrzyj jeszcze raz za Iron. Wpachnie ci w ręce Młot (Promete Hammer), będący drugim z poszukiwanych artefaktów. Nie zapomnij przywłaszczyć sobie spoczywającej w kufrze doskonałej jakościowo zbroi. Zawal kamieni (S) odblokujesz zapatrzywszy przywódcę drużyny w Młot i rozłupasz go. Przez wyludnione komnaty dawnego dominium Mózgojadów przedo-



stań się do kopalni, drugi zawal odblokujesz w identyczny sposób. Przed wyjściem z kopalni pogadaj z Melody, która wręczy ci nagrodę za uwolnienie kopalni od zła.

Wracając przez lasy do Tyr, odnajdź uwięzioną dziewczynę (S). Opiekuj się nią grupka rogatych demonów biwakująca akurat w grotcie obok. Nauczysz ich moresu, możesz spokojnie pomóc dziewczynie uwolnić się od paia, do którego była przywiązana.

OAZA JANN

Na miejskim targowisku kup od Elfa barwnik (DYE). Przejdź do głównej bramy Tyr (S) i zajrzyj do mieszkającego tuż obok przewodnika karawan. Zagadnij go o odejście najbliższej karawany. Okazuje się, że wyruszają zaraz, trzeba więc mgliem udać się do bram.

Po dotarciu na pustynię odwiedź w czasie namiot Magnolii (E). Porozmawiaj z nią, skieruje cię do obozującego nieopodal (S) odludka, którego musisz postraszyć, żeby sobie poszedł. Zabierz kosztule, którą zostawił. Zasięgnij rad Magnolii, załóż liderowi drużyny kosztule, wróć do obozowiska. Przyjdzie emisariusz z listem, dostarcz zdobytą dokument Magnolii. Teraz możesz udać się do pilnowanego przez strażników namiotu sultana (N), powiadając go jak stoją sprawy.

Położywszy kosztule na ziemi, wyciągnij z niej nici (THREAD). Wpadnij do prząśniczki (NW), pogadaj i zostaw do naprawy zdobytą wcześniej gobelin. Odpocznij, po czym wróć do niej, dostarcz barwnik oraz nici. Gdy przyjdzie następnym razem, otrzymasz zreperowany gobelin. Odpal jej w podzięce trochę piętędzy, a zdobędziesz doświadczenie.

ŚWIĄTYNIA POD ZIEMIA

Wstępując do siedziby Tajnego Bractwa, wyłep nową falę agresorów, po czym udaj się do komnaty, z której wzięłaś wcześniej gobelin. Możesz go teraz umieścić w brakującym miejscu. Weź z paleniska żarzącą się bryłę węgla (COAL EMBER) i użyj jej na drugim gobelinie, który zacznie od razu

pulsować. Skorzystawszy z niego przedostaniesz się do podziemnej groty

Spacyfikuj cały teren, zwłaszcza obozowisko Draxanów (SW). Po oswojeniu małego żółtego stwora podążaj do szarych piasków (E), rozmów się ze strażnikami. Nagle znikąd pojawia się zaiste Draxanów, ramię w ramię z wernińskimi wojownikami stoczycie z nim wspólny pojedynek. Po skróconej rozprawie pogadanie z Rhone zaowocuje możliwością wejścia do świątyni.

UMARLI NIE KASAJĄ

W wielkiej sali odbywa się zebranie. Dowiesz się, że Sorval, jeden z członków wspólnoty został zaszlachtowany. Panuje niepokój, czy nie jest

przygotowywany jakiś spisek. Pogada, z Fori (NE) oraz z szaroskórym Norte-

DARI

musem, podejmując się przeprowadzenia śledztwa. Przejdź do drugiej sekcji (N), w której centrum znajduje się troje zamkniętych drzwi. Sforsuj jedne z drzwi (E), zdobędziesz czerwoną księgę, którą konieczne przeczytać.

Po dojściu do jeziora lawy (cały czas S) przeszukaj stojące obok statuy, odnajdziesz notatkę, o której poinformuj Nortemusa. Zwolane zostanie kolejne zebranie.

Odszukaj Prossera (SE) – maica, którego wcześniej uratowałaś. Pogawędz z nim o księgach Sorvala, otrzymasz zieloną księgę, zapoznaj się z jej wszystkimi rozdziałami.

Wróć do centrum świątyni, przewertuj w bibliotece regały z książkami i papierami (E). Wpadnie ci w ręce klucz. Trzeba dać go do zbadań wernińskiemu kowalowi (NE). Ów stwierdzi, że przedmiot pasuje do zamka szkatułki, wraz z którą został pochowany Sorval. Musisz dokonać inspekcji grobowców (S i po wyjściu E). Od strażnika dowiesz się, że ktoś niedawno dokonał ich profanacji. Sprawdźwszy to naocznie, za moment otrzymasz wiadomość, że oskarżony o kradzież Ulbrn został schwytany i osadzony w celi. Natkniesz się na Rhone, pogawędzcie trochę.

Wybierz się do odzwiernego Yeratha (N), wystarać się o wizytę w celi Ulbrna. Po zapukaniu do drzwi (E) udaj się do skazańca, gość dość agresywnie odrzucił prośbę o rozmowę. Zwróć się więc do Silvara, by pomógł określić więźnia. Gdy drzwi zostaną otwarte, szybko wejdź. Chłystek tak się przeraża, że zanim zdążył się nim zająć, wszystko sam wypapla.

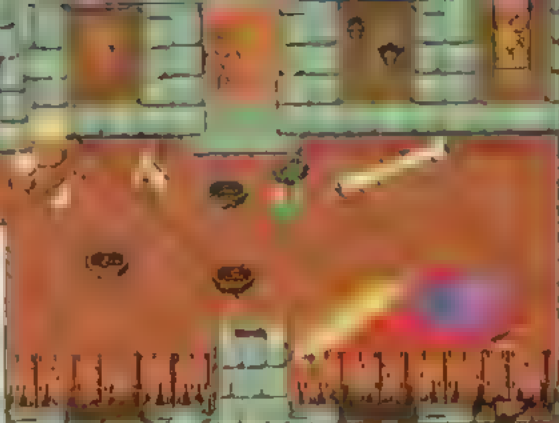
Podążaj (S) po minięciu głównych sal (W) do miejsca, gdzie będziesz mógł przy ognisku odpocząć. Znajdziesz tu wmurowaną w skałę skrytkę (N). Znalazłszy się na narzędziu musisz krzyknąć, że mordercą jest Galnoc. Przejdź do komnaty z wyrysowanym na posadzce wielkim znakiem. Tam otrzymasz misję zdobycia Rubinu Ognia. Zstępujesz w czeluść

WULKAN

Wokół bulgocze morze lawy. Być może to jeszcze nie piekło, ale rzeczy, które się tu dzieją są niechybnie sprawką samego diabła, lub któregoś z jego krewniaków. Toruj sobie drogę mieczem (NE) aż do mostu, gdzie wpadniesz w zasadzkę zastawioną przez oddział Draxanów. Przy pomocy haka przeskakuj kolejne filary, po doświadczeniu na drugi brzeg w pierwszej kolejności zaatakuj ciskającego zakręciarni templariusza.

gą do osady Bestogłowych, rozmów się z ich hersztem, złoży zamówienie na wykonanie wyroku na członkach wrogiego plemienia. Do kotłyszanej się na falach łodzi zatknięj trzy zdobycie przedmioty. Żagiel na maszt!

Po zakotwiczeniu podnieś topór, zelnij nim winorośl opłatającą pobliskie drzewo i zabierz ją. W krótkiej pyskówce z pacholkami lutejszego wodza zgódź się na stanięcie przed obliczem Keigna. Stworzoną z winorośli liną powiąż most (S) i przejdź po nim. W ciężkiej klatce więziona jest tu Dnsiha, pogadaj z nią, potem spróbuj wejść do jamy (N). Zostaniesz zaatakowany przez obstawę Keigna i jego samego, gdy przeciwnicy będą już gryźć ziemię, weź ze zwłok wodza klucz i uwolnij dziewczynę z klatki.



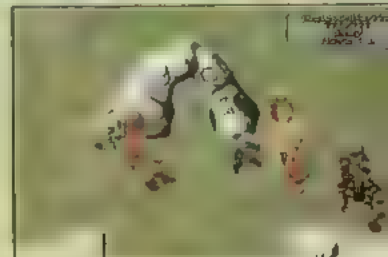
Blisko chaty znajduje się ścieżka (N), przed przemierzeniem której rzuć na druzynę czary ochronne, by znieść jakoś bombardowanie ognistymi kulami. Do rozpedzenia na cztery wiatry urzędujących tam demonów przyda się flet. Odnajdź wyrysowany na ziemi znak (N), po kolejnej teleportacji skieruj swe kroki do rozłożystego gniazda (SW). Wybierając z niego okalające je szczapy uwolnij Helmine. Koniecznie weź znajdujący się wewnątrz czwarty kluczowy artefakt – Lirę Wiatrów. Zaopatrz się też w skórę jednego z zabitych smoków. Przejściem przedostaniesz się do wioski, wpadnij do kowala Veldena, który po zgłoszeniu prośby sporządzi ze skóry wspaniałą zbroję. Przez spróchniały pień powrócisz w znajome zakątki.

W małym budynku w Tyr (N) znajduje się gobelin. Zajrząwszy za niego odkryjesz tajne drzwi. Używszy Rubinu, Miota, Liry i Kielicha otworzysz przejście.

KRYPTA WIĘZNIÓW

Trzeba uważać na kolce wyskakujące z posadzki. Pogadaj z przykutym do murów Kovarem, uwolnisz go w zamian za pomoc. Wymuś na nim przekazanie notatki. Po przejściu na niższy poziom (SW) udaj się do Jumaha, wręcz notatkę, a odbierz leżący obok klucz. W tej komnacie znajduje się także nisza, do której zejdziesz i na dole przeszukaj kolejne nisze. Znajdziesz łaskę (LIGHTNING ROD).

Wróć na wyższy poziom, kieruj się do wielkich drzwi, które otworzysz otrzymanym od Jumaha kluczem. Wyrąb sobie miejsce wśród broniących dziedzińca przeciwników, drugie drzwi odpieczętujesz przy użyciu łaski. Po dokonaniu masakry na bestach otwórz sarkofag (W) i wymij z niego jeszcze jedną łaskę (WOODEN QUARTERSTAFF). Zaczaruj nią cztery postumenty (E), dzięki



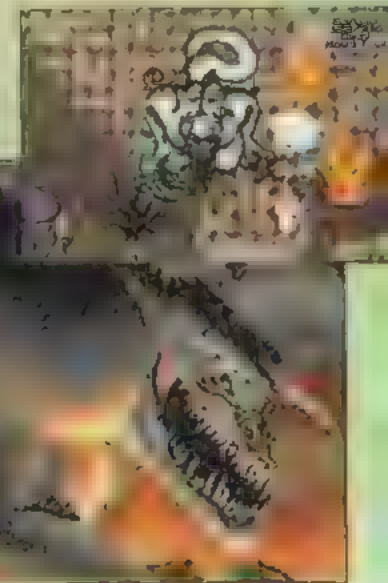
czemu otrzymasz runy. Umieść je w odpowiednich miejscach na kamiennym łuku, a powstanie portal.

LEGOWISKO ZŁA

Zepoznaj się z Aranidą, jej bladeotropia skóra może co prawda oznaczać różne rzeczy, zgódź się jednak by uzdrowiła drużynę. Posuwając się kawałek, naprzód (NE) po walce zdobędziesz berło (COSMIC SCEPTRE). Podziataj nim na wejście do świątyni. Pora odmówić modły i okryć się możliwie dużą ilością czarów ochronnych.

Oto znów stajesz naprzeciw niepokonanego przez wielki upiora. Pan Ciemności już szczyrzy zielonkawą zębami widząc, że przybyłeś. Na pojedynku przegolował ćwiczonego od dawna podopiecznego – liczącego kilka metrów szczęśliwych objętości korpusu bydlaka ochrzczonego przez swego kreatora jako Tarrasque. Zmuszony będziesz usieć i jego. Po skończonej rzezi umieść cztery artefakty w obydłach posągów stojących w centrum świątyni. Pochód zła został tym sposobem zastopowany, niechaj do domów ludzi w Athasie ponownie zawita szczęście!

Micz



SUN 2

WAKE OF THE RAVAGER

Idąc dalej w tym kierunku (W) dojdiesz do pojawiających się w morzu lawy platform, po których (trzeba się śpieszyć, gdyż czas na przejście tej sekwencji jest ograniczony) przedostaniesz się na wyspę. Czekają na niej przeprawa z kolejnymi zastępami Draxanów. Przeskocz dalej (E), spotkasz tam ściganego templariusza, który wystawi do boju przeciwko drużynie oddział szkieletorów. Po walce podnieś Rubin, który jest trzecim artefaktem, którego szukasz i czym prędzej zmerzaj do schodów, którymi tu zszedłeś. Po powrocie do świątyni połóż Rubin na wielkim znaku, następnie w małej komnacie (NW) używszy Rubinu na gobelinie z wizerunkiem piramidy będziesz mógł się teleportować.

Zajrzyj do siedziby Tajnego Bractwa, w komnacie z gobelinami otwórz kufer, w którym jest wachlarz. Użyj go na gobelinie ze szczytami gór i wskakuj do środka.

NA DACHU ŚWIATA

Zawitaj do wioski, do domu kowala Veldena weź belkę siołącą w rogu komnaty. Z sąsiedniego domostwa zabierz biały pakunek płótna (CANVAS). Wchodząc do tunelu (NE) przejdiesz na niedużą wysepkę, poszperaj w kąple krzaków, aż znajdziesz stier (RUDDER). Zawróć do tunelu i zaraz po wejściu obszukaj ścianę (N), gdzie odkryjesz przejście. Przeszedłszy tą dro-

Teraz nikt ci już nie przeszkodzi wejść do jamy. Wewnątrz malowniczej chatki możesz odpocząć, uważnie obszukaj białą mgielkę na lewo od drzwi chatki, zdobędziesz łom (CROWBAR). Wyłam nim deskę z obicia (na prawo od drzwi). Przenieś ją kawałek (N), a położony na ziemi zbuduj pomost, dzięki któremu przejdiesz na drugi brzeg ruczajki.

GNIAZDO

Przy brzegu (N) tego obszaru poszukaj pręt (ROD). Znalazłszy w dziurze w ziemi przełącznik (SWITCH) użyj pręt, dzięki czemu zlikwidujesz pułapkę blokującą dostęp do połowki fletu (HALF FLUTE). Zabierz zdobycze i powróć w okolice jamy. Wąską ścieżką wdrap się na szczyt góry (N), na szczycie czeka cię niełatwa konfrontacja z żywotami powietrza. Podążaj dalej (W), przesuń głaz i wejdź do tunelu. Umieściwiony jest tam piedestał z drugą połówką fletu. Połącz ją ze zdobytą wcześniej. Wyjście ukryte jest w ścianie (E).

SSI'94
 PC: VGA, SB
 90% 90% 90%
 Core Win 7
 zainstal. VAT



Neon Nopes, już za rogiem. Facet siedział podparty przy barze. Musiałem go przebadać, by wyciągnąć informacje: całą drużyną 'Incarnate' została wyeliminowana, ludzie, którzy pracowali dla Cygwusa albo przeszli już ziemię, albo powyjeżdżali gdzieś piesprz rocznie. Przepadek? Być może, ale ja w Cuda już od czasu, kiedy przyjechałem.

SZTUKMISTRZYNI W OPERZE

Pod Sunspire zauważyłem ciężarówkę, z której wynoszono doniczki z roślinami. Widziałem tam matki i napisem: Central Park Greenhouse. O owej oranżerii (dokładnie) opowiedział mi gazecista. Z improwowanej ciężarówki wyjechałem Nowe York, niekoniecznie przez miasto. Szliśmy przez przelotem brytyjskim, niekoniecznie w kierunku Nowego Jorku. Nie ma tu kastroz, nie ma tu kastroz, nie ma tu kastroz.



Wziąłem z nasłoniętego gwoździu, powiększając dziurę w murze. Wewnątrz przebiegłem pomiędzy światłami aż do platformy. Wziąłem notes (LIFE BOOK) i puszkę oleju, z prawego boku zabrałem też erubokret. Przy okazji teleskopu pomysłowałem z użyciem dwóch ostatnich, zabrałem soczewkę.

Tophat okłamała mnie, bo zresztą mogłem podejrzewać. Nie miałem wyboru, nim spostrzegłem, że jestem przyceplony do ruchomego koła i naszpikowany łożami. Już wtedy podziękowaliśmy dozwolęliśmy, a potem ktoś kłócił się do Świdrowi i przegenerować się w Dark.

MASTER MACABRE

Wrocilem do opery, ale nie stałem już Tophat. Podniosłem ze sceny pozostawiony zestaw noży, wziąłem cegłę i stanąłem na ta-

WIEŻA SŁONCA

Wziąłem z nasłoniętego gwoździu, powiększając dziurę w murze. Wewnątrz przebiegłem pomiędzy światłami aż do platformy. Wziąłem notes (LIFE BOOK) i puszkę oleju, z prawego boku zabrałem też erubokret. Przy okazji teleskopu pomysłowałem z użyciem dwóch ostatnich, zabrałem soczewkę.

NOC



szony byłem do grzeczności, by dokonać wymiany gazety za kawałek kiełbasy. Połem przemknąłem okienkiem do położonej na zapleczu kuchni. Z stołu zabrałem galuszkę wieszając mięsa, rozsunąłem w narożniku wiszące przy ścianach, za nimi ukryta była drabina.

Na dole zobaczyłem Stiletto rozłożoną na stole operacyjnym. Do zabiegu szył się już samozwiczny chirurg, Master Macabre. Na początku był w pełnej pacjenta, palec, potem zobaczył mnie, przewrzał się i wyszedł. Po krótkim pyskówce także wylądowałem na stole operacyjnym, szarlatan coś mi wstrzyknął, potem na szczęście musiał wyjść z pokoju. Ale to wystarczyło – strąciłem ze stołu szelkę i pchnąłem stolik oswobodzając Stiletto, która pochwili uwolniła mnie. Z półki zabrałem jeszcze jedną szelkę. Macabre za-

przednio znalazłem metalowy pręt. Woda już była blokowała wejścia do tunelu, mogłem więc wskoczyć do nury szpitalizacyjnej.

Doświadczyliśmy wreszcie kłopoty żywej istoty w tym podziemnym królestwie. Był to najczystszy kłopot, krwi mutant. Krzywulec w trowie wyglądał jak... wysoka... K... na... przez... znalazłem klucz do drzwi. Na tarasie... Dreamera... rąbnąłem w bruk, zupełnie tak samo, jak mi się to często... Wytrzymałem się z Liquid Dark.

Już razem ze Stiletto udałem się na audiencję do miss Shoto. Wygarnąwszy jej w twarz całą prawdę, dopiero wtedy przyznała się do niektórych faktów. Upewniłem się, że za całą tą bandą szpileńców panoszących się po Noctropolis stoi Flux, formalny przywódca szpileńców. Zaskakującym Shoto okazał się być Szepczący, postać z pogranicza człowieka i boga żywiołów. Chinka poprosiła, żebym się z nią osobiście skontaktował.



Przez budynek... kawałek żelaza, podważyłem klapy odsłaniając zejście do kanałów. Na dole dwarłem plece i kolejno wrzuciłem do niego ze sterty kawałki polamanych krzesel. W komnacie poniżej Szepczący... Kwinle... Właśnie... Sunders Tower.



Ow są skutki, gdy niemieckie dziewczyny chodzą do łóżka z hyle przybędą z kosmosu

Podniósłem na kretkę brań. Zwój... idąc do... w... do inwenta...

Na dradze nie... prawdopodob... wyżywy line... Bryana... z hakiem stworzyła bosak, którym przyciągnąłem linę... Stiletto przedostałem się ponad szczylną.

Złota poświęta była z ogromu olasku. Powoli nadchodził Flux. Gdy jego twarz stała się wyraźna, kwinle krzyknęła, że to dawny Darksheer. To on odpowiadał za wszystko, co się działo na ulicach, za plagę szaleństwa i gwałtu, która... jego kamratów wylała się na miasto. Mówił o Kwinleńscenji, o niewyobrażalnej sile, która tkwi w niej ukryta. Pragnął też swojej krwi, obiecując w zamian wieczność.

Wtedy użyłem złota monety. Portal prowadzący na zewnątrz rzeczywistości, pochłonię Fluxa w jednym momencie. Ja zaś nie miałem już żadnego powrotu. Spojrzałem na Stiletto. Zostałem z nią w tym miejscu, w Noctropolis. Padzie zawsze jest noc.

Miaz
Dystrybucja: PS computer Group

NOCTROPOLIS NA ZAWSZE
Instynkt rozkazał mi iść na rzad do Cygnusa. Po zapoznaniu się... odkryłem tajną sekwencję... wjechałem na... hake przejechałem po kablu na kondygnację sąsiedniego wieżowca... Sunders Tower.

ELECTRONIC ARTS '94
PC SVGA 33K
CD-ROM
PRZYGODOWA
95 90 75 70

TROPOLIS

CZ. 2

plorając ręce wracał, wpadliśmy... drzwiach...

UCIECZKA W SEN
szybko, zanim kalucynogony, którymi zdążył nas nafaszerować... rozpoczął rozstrój... wyjął...

Sam Dreamler. Krążyły legendy, że potrafi przedostawać się do snu i uśmiercać w nim swoje ofiary. Następnie miałem być właśnie ja.

Właśnie kubek... więcej znalazłem lampy... koczka, która posłużyła do wyeliminowania rygli zagradzających drogę do Funhouse. Leżała tam zapalka. Wracając poruszyłem wchajstrem wbudowanym w monolit głowy... pozostałość... pajęczy... ciepło... Nimi... kopuk... ku...





Na rynku gier komputerowych wydawcy postępują w dwojaki sposób. Gra może być

tn. chronologicznie patrząc RAVENLOFT - STRAHD'S POSSESSION i MENZOBERRANZAN. Wykorzystano w nich zupełnie nowe, przełomowe techniki, o czym pisaliśmy w SS'15 i SS'22. Gdy teraz światło dzienne ujrzały wersje kompaktowe, możemy nareszcie podjąć rozważania o genezie tych gier. A to dlatego, że jak się dalej okaże, mimo późniejszej daty ukazania się, to właśnie wersja krążkowa była pierwsza. A było to mniej więcej tak...

Pewnego dnia, Chris Straka, jeden z projektantów DREAMFORGE INTER-

również w większości przerwanych. W wersji dyskietkowej w ogóle nie ma scen walki ze smokiem, nie wiadomo więc za co dziękuję ekipie karcz-



Dystrybutor: CD Projekt
tel. (0-22) 25-07-03

MENZOBERRANZAN

wydana na dyskietkach i jeśli cieszy się dużym powodzeniem to pojawia się rozszerzona np. o syntezę mowy lub filmiki edycja krążkowa. Coraz częściej jest jednak odwrotnie, tzn. po sukcesie wersji kompaktowej, wydaje się okrojona wersja dyskietkowa. SSI wymyśliła trzecią drogę, strategię rozbudowy pozorowanej. Polega ona na tym, że najpierw powstaje wersja kompaktowa. Po szybkich cięciach otrzymuje się wersję dyskietkową. Kiedy sprzedaż tej zaczyna spadać, na rynek wypuszcza się pierwotną, czyli „ulepszoną” grę na płytkach CD-ROM.

STRATEGIC SIMULATIONS postąpiła tak z ostatnimi dwoma grami RPG,

TAINMENT rozpoczął prace koncepcyjne nad nową grą role-playing. Podstawowym założeniem jakie przyjął, było stworzenie intuicyjnego interfejsu pomiędzy graczem a komputerem. W żargonie o czymś takim mówi się, że jest „bez szwów”. Niezręczny lub zbyt skomplikowany sterownik potrafił pozabawić wrażeń nawet najlepszą grę. Gracz powinien przecież spędzać czas na rozgrywkę, a nie na rozpracowywanie mechaniki obsługiwaną grę.

O ile w RAVENLOFT manewry skracające są niezauważalne, o tyle MENZOBERRANZAN w sposób istotny na tym uciepiał. Widać szczególnie w niespójnej większości gry, jak

marz. Nie widać też studni podczas najazdu, dlatego trudniej jest ją odnaleźć na początku gry, itd. Stało się tak w wyniku niechlujnego wybrania pojedynczych klatek z filmików... ciąg dalszy poniżej.

Use: Jama

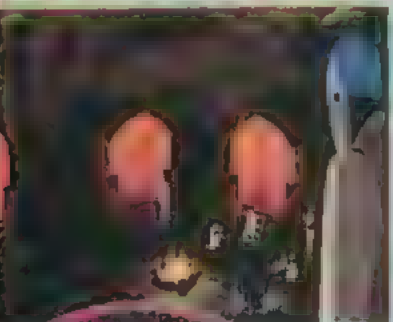
SSI'94

PC: VGA, SB, CD-ROM

ROLE PLAYING

85 80 90 100

Cena w zł. zawiera VAT



RAVENLOFT

Według Chrisa drugim filarem dobrych gier jest stworzony klimat, który powinien dobrze oddawać charakterystyczne cechy por-

tręwanego świata. Osiąga się to głównie środkami artystycznymi: grafiką i muzyką. Wiarygodność modelu gwarantuje wykorzystanie systemu zgodnego z drugą edycją ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS. Chris chciał wykreować kraję mrocznego horroru, tak narodził się RAVENLOFT - STRAHD'S POSSESSION.

Stworzenie nowej gry RPG podlega za sobą powzięcie decyzji o odpowiednim wyważeniu poszczególnych jej elementów. Skrajnymi sytuacjami są: bezmyślne wyrąbywanie sobie drogi z kom-

Jeden z członków ekipy pracującej nad RAVENLOFT, John McGirk, podjął próbę pchnięcia spraw naprzód. Wraz z prawie niezmiennym oryginalnym składem zaczął opracowywać następną grę. John przyjął wszystkie założenia Chrisa. Bazując na dotychczasowym dorobku programistycznym, skoncentrował się nad rozszerzeniem swobody ruchów gracza oraz dalszym uszczegółowianiu modeli. Światła zaczętniętego z AD&D. W wyniku tego powstał MENZOBERRANZAN, gra technicznie lepsza od RAVENLOFT, ale już nie tak przełomowa.

SSI, co prawda w sposób bardzo pokrewny, pokazała światu, że potrafi zrobić grę z pełną oprawą graficzną i dźwiękową, na miarę nośnika jakim jest CD-ROM. Wreszcie w grach SSI są porządne, przestrzenne animacje, np. w RAVENLOFT zaplenerający dech w piersiach widok z balkonu czy realistyczne wchodzenie po schodach w kościołowe. Dozłaskaliśmy się też syntezę mowy. Każda z napolikanych postaci potrafi z nami rozmawiać, a słowniebrane głosy działają bardzo sugestywnie.

Mamy też do czynienia z większą ilością potworów, między innymi takie nowe



Use: Jama

SSI'94

PC: VGA, SB, CD-ROM

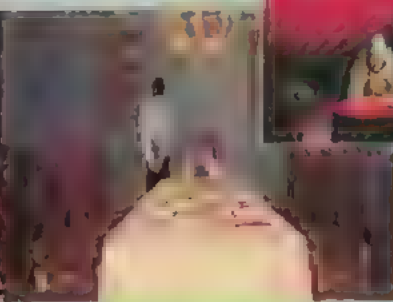
ROLE PLAYING

85 80 90 100

Cena w zł. zawiera VAT

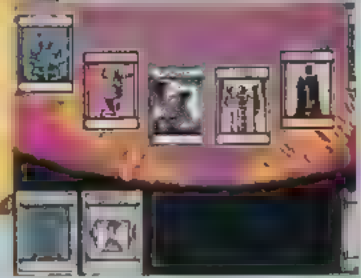
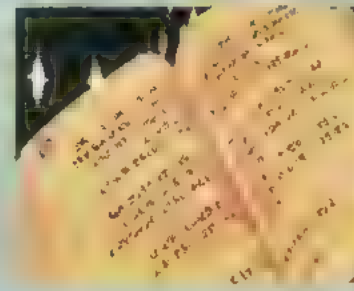
monstra jak Bugbear, Fungi Skeleton, Leucrotta, Rust Monster a nawet Umber hulka. Wiąza się z tym nieuniknione zmiany na niektórych poziomach. Jaskinie Verbeegów zamieszkuje złośliwe Leucrotty, a po lewym Plains grasuje chmara Bugbearów.

Dystrybutor: CD Projekt
tel. (0-22) 25-07-03



naty do komnaty i obłożenie gry przeniektywizowanymi zagadkami. Projektant powinien znaleźć złoty środek, który zadowoli graczy o obu gustach.

Chris uważał, że bez walki nie ma akcji. Dlatego w świecie RAVENLOFT gracz ma okazję zmierzyć się z wieloma przerażającymi bestiami, ale nie stanowi to sedna gry. Zdecydował się też na wykorzystanie wielu ogólnie znanych, prostych lamigłówek (klucze, guziki, dzwignie) optując za kilkoma zagadkami wpłcionymi w fabułę (np. jak uwolnić duszę kapłana uwężoną w lustro).





FLEET DEFENDER GOLD to kompaktowa wersja świetnego symulatora F-14 FLEET DEFENDER (opis w SS'14), wzbogacona o wiele ciekawych dodatków – razem aż 500 MB.

Podstawową opcją wersji GOLD jest symulator myśliwca pokładowego F-14B Tomcat. W stosunku do wersji dyskielkowej wprowadzono wiele usprawnień. Są przede wszystkim dwa nowe scenariusze nad Pacyfikiem, z których każdy oferuje trzy kampanie. Poza scenariuszami na pierwszy rzut oka widać nowy edytor misji, którego możliwości są naprawdę imponujące. Kiedy zasiądziesz za sterami F-14 i przystąpisz do wykonywania misji zapewne zauważysz, że w świecie wykreowanym przez programistów pojawiło się wiele nowych celów, zaś większość starych gruntownie polepszone.

Trzon „połączanej” wersji stanowi natomiast program informacyjny o US NAVY,

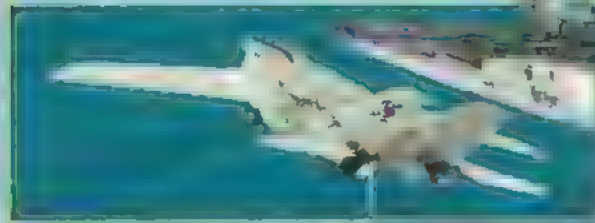
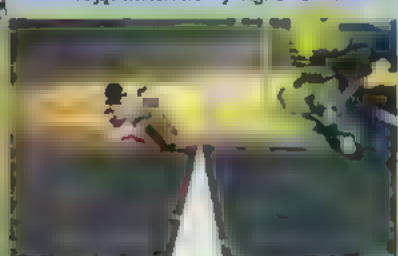
MICROPROSE 94

PC: VGA, SB, 5 MB i CD-ROM

100% 90% 100% 150%
Cena w zł z wstawiem VAT



Motor różni się od konia tym, że nie ma złotych zębów, rzadziej ponosi, no i oczywiście potrafi rozwijać większe prędkości. Dawni kowboje, prawdziwi jeźdźcy XIX wieku, już dawno przesiedli się z siodła na ryzujące stalowe połwy, w kasku i rękawicach mkną po szosach i bezdrożach. Wszystkim, którzy nie ruszając się z domu chcą zakosztować przyjemności bycia najszybszym z nich, firma ACCOLADE stworzyła okazję wydając motorowe wyścigi CYCLEMANIA.



a w szczególności o lotniskowcach i lotnictwie morskim. Przeznaczony jest pod Windows i składa się głównie z plików AVI (filmy) zarządzanych przez program dający wygodny dostęp do wybranych informacji.

Kolejne nowości to dwa multimedialne podręczniki obsługi F14 – FLIGHT

FLEET DEFENDER GOLD

SCHOOL I COCKPIT TOUR. COCKPIT TOUR oferuje możliwość poznania wszystkich elementów wyposażenia kabiny F-14 (zarówno pilota, jak i RIO). Po kliknięciu na dowolnym kawałku kabiny miły głos wyjaśnia do czego służy urządzenie, bądź co wskazuje wskaźnik, który padł ofiarą twego kliknięcia. FLIGHT SCHOOL, jak sama nazwa wskazuje, jest szkołą latania. Będziesz mógł lepiej zrozumieć najtrudniejsze fragmenty lotu takie jak lądowania czy uniki. Nauka ilustrowana jest efektownymi zdjęciami i sekwencjami filmowymi. Windowsowa sekcja wymaga szybkiego napędu CD i dobrej karty graficznej.

Gra na CD zajmuje około 400 MB, posiada pięć różnych szosowych tras biegnących poprzez leśne bądź górskie tereny. Każdy rajd składa się z pewnej liczby okrążeń, co oznacza, że trasy nie są zbyt długie i już po kilku chwilach można odnieść wrażenie, że cały czas jedzie się przez tę samą okolicę. Grafika jest połączeniem sfilmowanych dróg z dorysowanymi wizerunkami zawodników. Dodatkowo akcję ubarwiają krótkie wideoklipy, pojawiające się w przypadku kraks.

Podobnie jak w MEGARACE, na ekranie widać zarówno deskę prowadzonego motoru jak i sylwetkę jego samego. Po starcie sześciu konkurentów rozpoczyna się ostra przepychanka i tak pozostaje do końca. Kociol zwiększa się, gdy z naprzeciwką wyskakują pędząca ciężarówka lub sportowy kabriolet z naciętymi dukami za kierownicą. Każdy biorący udział w wyścigu zawodnik może przeżyć kilka kolizji (wskaźnik w lewym dolnym rogu), jednak potem nawet najtwardszych z szosy musi zbierać jadącą za peletonem „orka”. Na trasie rozlane są tu i ówdzie plamy oleju, czasem wybiegają na drogę zwierzęta.

CYCLEMANIA posiada pewien pakiet ubarwiających jazdę opcji. Można np. zmieniać zachowanie się przeciwników, począwszy od trybu zwykłego (jadą jak na piknik), skończywszy na jeździe bardziej agresywnej. Sprzęt w trakcie jazdy zużywa się, więc jeśli startujesz w terenie, po zakończeniu każdego rajdu powinniś się za zdobyte nagrody zakupić do motoru nowe części. Dużą rolę odgrywa wybór liczby okrą-

Następne opcje, bardziej edukacyjne, to MIG SHOOTDOWN i FLIGHT DECK. Jest to oryginalne nagranie rozmów pilota, operatora radaru, wingmana i koordynatorów lotu z zestrzelenia dwóch MiGów-23 w roku 1984. Całe zdarzenie jest dokładnie przeanalizowane, zaś wszystkie komunikaty radiowe są opisane słówkami specyficznymi dla żargonu lotniczego wyjaśniane są w podręcznym słowniku. Trzeba przyznać, że piloci w chwilach krytycznych nie przebiegają w słowach. FLIGHT DECK jest już natomiast „lekkim” zbiorem filmików przedstawiających życie i pracę na lotniskowcu oraz samotyloty pokładowe i ich zadania.

Należy pochwalić MICROPROSE za ulepszenie i tak doskonałego symulatora oraz za przygotowanie płytki CD, na której znajduje się wiele niebanalnych programów urozmaiacających. FLEET DEFENDER jest symulatorem dosyć trudnym i raczej nie przeznaczonym dla początkujących komputerowych lotników, chyba że ktoś chce od razu wypuścić się na głębokie wody

Każdeck
Dystrybutor: IPS Computer Group

ACCOLADE '95

PC: VGA, SB, 5 MB i CD-ROM

100% 80% 80% 100%
Cena w zł z wstawiem VAT

zeń, przy większej łatwo się zmęczyć. Program posiada opcję SAVE, grę można nagrywać na dysk w trakcie rajdu i po załadowaniu SG rozpoczyna się ją dokładnie w tym samym miejscu, co w przypad-



zachwyceni. Gorszy, jeśli się myśli o rzucającej wyzwanie rozrywce na długie dni.
Micz
Dystrybutor: CD Projekt, tel. 25-07-03

CYCLEMANIA

ku np. MEGARACE było nie do pomysłienia.

Program niezależnie od procesora, zabójczo zwinia na CD-ROM Double-speed. CYCLEMANIA, choć pozbawiona jest poważniejszych wad, stanowi przykład gry, która po kilku godzinach potrafi się zmudzić. Dobry to produkt do zabawy na urodzinach, gdzie nie grający na codzien ludzie będą nam





Szaleństwo obłądnych strzelanin, w których zawsze królowała firma

kala się realizacji na PC CD-ROM, przeniesiona z barowych i ulicznych automatów. Zaraz potem był MAD DOG McCREE i następane.

to czasy prohibicji, Alfonsa Capone i rządów rewolweru. Jako młody prywatny detektyw dostajesz zlecenie, które polega na znalezieniu mordercy

Gra jest naprawdę niebanalna, wciąż jedna z lepszych strzelanin. Zwracaj uwagę na wypowiedzi postaci,

WHO SHOT JOHNNY ROCK



AMERICAN LASER GAMES, rozpoczęło się właśnie od tej gry. WHO SHOT JOHNNY ROCK to pierwsza „filmowa strzelanina”, która docze-

Jeśli spojrzeć z perspektywy gier wydawanych w 1995 roku, WHO SHOT... ma grafikę bardzo mamej jakości. Gra powstawała jednak w erze napędów CD pojedynczej prędkości i bardzo ważne było zachowanie płynności akcji. Trzeba jednak powiedzieć, że mimo upływu lat, WHO SHOT... nie stracił nic ze swej atmosfery. Autorzy sowiec wynagrodzili niedostatki grafiki przez zmyślne i niebanalne zrealizowanie fabuły.

Akcja rozgrywa się w latach trzydziestych w jednym z amerykańskich miast opanowanych przez gangi. Był

pewnego popularnego piosenkarza polskiego pochodzenia – Jana Kamienia (ang. Johnny Rock). Wynajmując cię jego narzeczona, niejaka Red.

Twoje zadanie to spenetrowanie zakamarków miasta – magazynów, podejrzanych biur, warsztatów i knajp. Masz szansę znaleźć ciekawy materiał dowodowy, który pozwoli obciążać mordercę. Wszędzie jest pełno rzeźmieszków, którzy bez opamiętania strzelają do ciebie z najłóżniejszej broni – od małych damskich pistoletów do ówczesnych karabinów maszynowych. Twoja odpowiedź też pochodzi prosto z rozgrzanej lufy automatu.

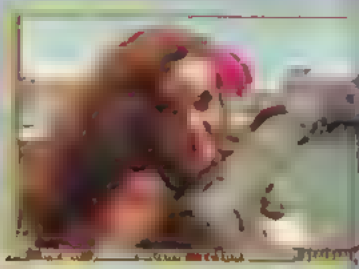
szczególnie swej sekretarki Truxie, z którą będziesz miał co jakiś czas kontakt telefoniczny.

John Zabyjaka

Dystrybutor: CD Projekt, tel. (0-22) 25-07-03



Psychobójca to właśnie ja!
Fa fa fa, fafa rafa fa...



Mamy rzadką okazję porównać najstarszy oraz najnowszy produkt firmy AMERICAN LASER GAMES. Przez trzy lata

WARS – najlepiej zrealizowana i najbardziej dynamiczna ze

jest bardzo płynna i szybka. Próżno natomiast doszukiwać się wypracowanych szczegółów scenariusza czy podtekstów w wypowiedziach jak w WHO SHOT..., wszak akcja już dawno stała się najważniejszym elementem tego typu gier. Pod tym względem DRUG WARS zrealizowany jest wzorowo

Treścią gry jest oprócz bezustannego strzelania do „bad guys”, zlikwidowanie gangu narkotykowego, któremu przewodzi pewien gogus w koszuli w kwaty. Trop wiedzie od Sierra County (stolica stanu) przez Big City (pewna amerykańska metropolia) do granicy meksykańskiej i dalej, do Ameryki Południowej, gdzie ukrywa się mafioso. Finałowa konfrontacja (na zdjęciu po lewej) nastąpi w jego rezydencji, oczywiście egzekucja bez wyroku.

Przy realizacji DRUG WARS pracowało kilkudziesięć osób. Jest to produkcja na wielką skalę, dająca dobre efekty wizualne i dużo radości z grania. Nawet zdeklarowani przeciwnicy gier ALG patrzyli na DRUG WARS zafascynowani, przystając przy komputerze, na którym grałem.

John Zabyjaka

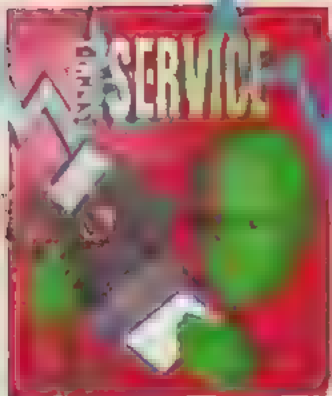
Dystrybutor: CD Projekt tel. (0-22) 25-07-03

DRUG WARS

ukazało się łącznie sześć gier, które określane są mianem „filmowych strzelanin”. Pochód ten zamyka właśnie DRUG

wszystkich szesciu gier. Postęp w technikach programowania, wsparty oczywiście coraz szybszym sprzętem, pozwoliły na wyprodukowanie gry, która przy zachowaniu wielu szczegółów grafiki





W życiu każdego człowieka są chwile, gdy potrzeba szybko skorzystać z zasobów wiedzy. Sięga się wtedy do encyklopedii, która stoi na półce w każdym szanującym się domu. Ale mimo, że zawarte tam wiadomości nie dezaktualizują się, to w miarę upływu czasu każda encyklopedia staje się przestarzała, bo świat idzie szybko do przodu. Wszyscy znają też długie i uciążliwe przewracanie opasłych tomów

w poszukiwaniu wiadomości.

Tymczasem jeśli dobrze się rozzejrzeć, wiedza leży w zasięgu ręki, a właściwie w zasięgu odtwarzacza CD-ROM.

Aby korzystać z tych prawdziwych cudów techniki, wystarczy znać język angielski, oraz oczywiście zaspokoić wymagania żarłocznego oprogramowania. Jeśli tylko sięgnąć po srebrną płytkę mieszczącą ponad 20 tomów encyklopedii, to wszystkie dotychczasowe problemy towarzyszące dostępowi do wiedzy są rozwiązane. Na płycie są poza tym rzeczy, które nigdy nie ukazały się w książce – filmy, animacje i dźwięki.

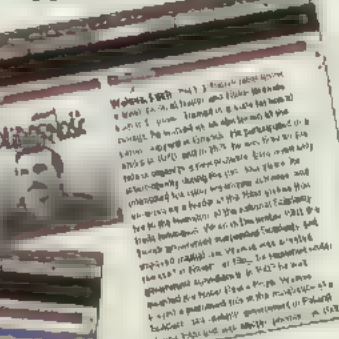
Komputerowa encyklopedia to nic innego, jak odpowiednio pogrupowane artykuły, wiadomości, ilustracje i inne dodatki, do których można się dostawać używając jednego z kilkunastu wielopoziomowych indeksów.

Ważniejsze kwestie w każdym artykule są wytłuszczone i można w każdej chwili wywołać szerszą informację na dany temat. Dodatkowo duża liczba atrakcji w postaci filmów, hymnów narodowych, niecodziennych odwołań czytni wiedzę zawartą w encyklopedii dużo bardziej przyswajalną, niż w tradycyjnej książce.

Oto trzy najpopularniejsze encyklopedie dla PC wydane na CD-ROM.

■ **Microsoft Encarta'95**

W środku znajduje się 26 tysięcy artykułów zgrupowanych w 94 kategoriach, 8 tysięcy zdjęć, ponad 8 godzin dźwięku i ponad 100 filmów. Ciekawostką są digitalizowane podstawowe zdania i zwroty grzecznościowe w 60 językach, takie jak „dzień dobry”, „do widzenia” czy też „mam na imię Elżbieta”. Można odsłuchiwać je pojedynczo lub też stworzyć listę, według której mają być odgrywane.



Znakomitym i bardzo pomocnym narzędziem jest TIMELINE. Jest to encyklopedia zrealizowana w formie wykresu; zaznaczone są na niej lata i najważniejsze

Microsoft Encarta'95

daty w historii ludzkości. Wystarczy kliknąć na wybranym rysunku lub podpisie i przenosimy się do odpowiedniego rozdziału. Producent informuje, że końcowy produkt zawiera 7173 cech szczególnych, jakoś trudno to sobie wyobrazić.

Wszystkie produkty z serii MICROSOFT MULTIMEDIA są doskonale wykonane. ENCARTA nie odbiega od standardu i zachwyca swoim poziomem. Znakomicie zrealizowane są odwołania, wystarczy kliknąć na podświetlonym tekście w celu odszukania dalszych artykułów, filmów czy zdjęć.

■ **Compton's Interactive Encyclopaedia 1995**

Encyklopedia ta mieści na jednej srebrnej płytce 26 tomów encyklopedii COMPTONA. Zawiera 23 tysiące ar-

tykułów, 7 tysięcy zdjęć, ponad 100 filmów oraz ponad 14 godzin muzyki i dźwięków. Charakteryzuje się ładnym wystrojem, wręcz zapraszającym do zabawy. Ekran podzielony jest na ramki, w których pokazują się wiadomości zawsze z tej samej dziedziny; istnieje więc szansa nie pogubienia się.

Dodatkowo na dysku znajduje się program do robienia własnych multimedialnych prezentacji, łączący dźwięki, animacje, filmy i tekst. Można przy tym korzystać z danych zawartych w encyklopedii lub też przygotować własne. Jest także prosta graficzna sprawdzająca wiadomości.

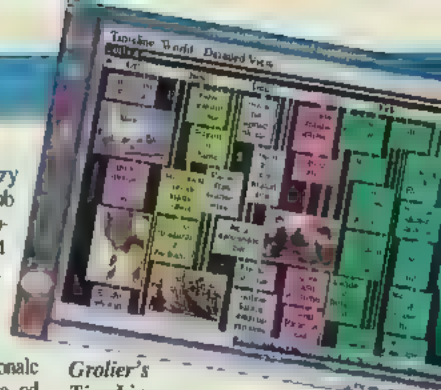
Jako narrator wystąpił Patrick Stewart, znany też jako kapitan Pickett, dowódca statku U.S.S. ENTERPRISE w filmach STAR TREK.

■ **Mindscape Multimedia Encyclopaedia: Grolier 1995**

Producent informuje o wstawkanych 21 tomach encyklopedii AMERICAN ACADEMY. Encyklopedia ta robi mniejsze wrażenie niż poprzednie, są to jednak tylko pozory. Nie ustępuje w wiadomościach, lecz w wykonaniu; robi wrażenie stworzonej z myślą o ludziach którzy wolą suche fakty od tych oprawionych w „kolorowe piórka”. Najbliższym jej punktem jest atlas świata, najmocniejszym zaś prasowe artykuły, których jest aż 33 tysiące.

■ **Podsumowanie**

Nie będę ukrywał, że najbardziej podobala mi się ENCARTA. Jest prawie pod każdym względem perfekcyjna; zarówno jeśli chodzi o wykonanie jak i wiadomości. Drugie miejsce dla COMPTONA i tysego Pała Stewarda, który pojawiając się raz na jakiś czas w filmkach sugestywne



Grolier's Timeline

wprowadza w świat nauki. GROLIER zaś w moim odczuciu pozbawiony został przez autorów „bajerów” i pozostał suchą skarbnicą wiedzy.

Wszystkie kompakty wypełnione są niemal w całości, zawierają bowiem ponad 640 MB danych. Na pewno warto zawestować w taką encyklopedię. Dzięki WINDOWS i technice OLE można łatwo kopiować i powie-

Compton's Encyclopaedia



lać dane zdjęcia czy artykuły dla swoich własnych celów. Poza tym jest to po prostu bardzo przydatna rzecz!

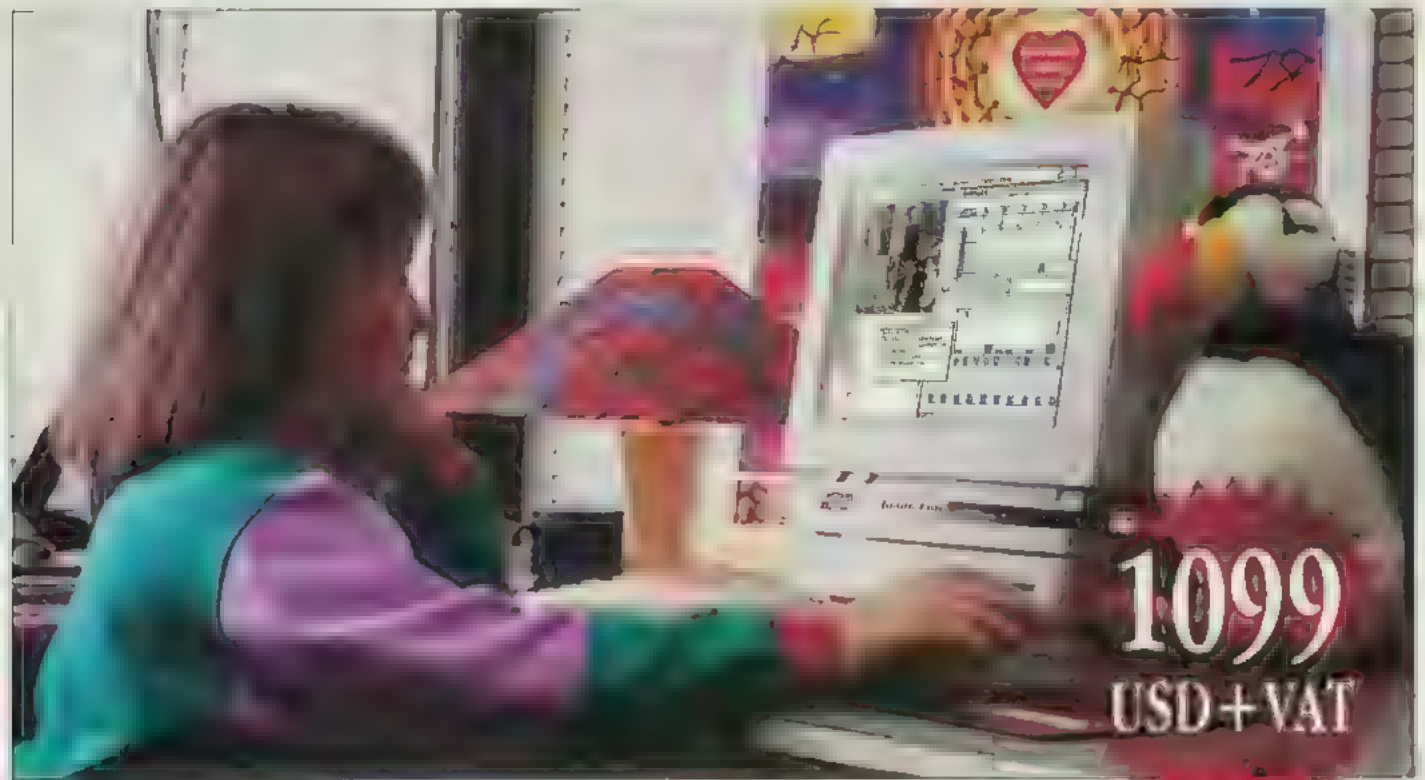
Na koniec mała refleksja... czy takie multimedialne encyklopedie zwiastują schyłek tradycyjnej książki? Wpadła mi ostatnio w ręce płytka zawierająca wszystkie dzieła sir Arthura Conan Doyle'a (twórcy m.in. Sherlocka Holmesa) wstukiane i gotowe do wydruku. Niektórych można było nawet posłuchać, czytanych przez profesjonalnych lektorów ze wspaniałym angielskim akcentem.

Marcin Kamil Górecki








Dystrybutorem opisywanych encyklopedii jest firma CD Projekt, Warszawa, ul. Marszałkowska 7/3, tel. (0-22) 25-07-03

Ceny: Encarta 194,-
Compton's 110,- Grolier 116,-

Zamień na Macintosha!



Marzysz o wyprawach kosmicznych? Przygotowujesz się do klasówki z matmy? Piszesz swój odlotowy, bajecznie ilustrowany pamiętnik? Macintosh Ci pomoże! Mamie i Tacie też się spodoba, bo to komputer do pracy, nauki i zabawy. Znajdź, odkurz i zanieś do sklepu swój stary 8-bitowy komputer a dostaniesz zniżkę i kupisz nowiuteńkiego Macintosha za 1099 USD+VAT (o 122 USD taniej)! Masz czas do 15 kwietnia.

Zestaw zawiera:  komputer Macintosh LC 475, 4MB RAM, twardy dysk 250 MB  kolorowy monitor 14" cęlowy (256 kolorów lub więcej)  klawiaturę i mysz  polski system operacyjny i polskie czcionki  program Claris Works po polsku (edytor tekstów, program graficzny, baza danych, arkusz kalkulacyjny, polski słownik ortograficzny)  komputerowy słownik polsko-angielski i angielsko-polski „Angela”  200 MB programów, gier i filmów za darmo!

Autoryzowani sprzedawcy Apple Computer: **Białystok Baza**, ul. Bema 102, tel. 288 92 **Bielsko-Biała Qumak**, ul. 11 Listopada 60, tel. 230 54, **Bydgoszcz Baza**, ul. Karłowicza 26, tel. 41 72 87 **Mikrotech**, ul. Dworcowa 71, tel. 22 11 13, **Bytom Printy Poland**, ul. Smoleńska 16, tel. 182 81 18, **Gdańsk USE**, ul. Fiszerka 14, tel. 47 24 51, **Gdynia Spartan**, ul. Śląska 35/37, tel. 211 903, **Katowice Apland**, ul. Graniczna 29, tel. 156 19 05, **KSK**, ul. Plebiscytowa 36, tel. 157 39 57, **Kraków CCNS**, ul. Nowycki 11, tel. 35 34 26, **Dexter**, ul. Wrocławska 37a, tel. 34 08 08, **QMK**, pl. Szczepiański 2, tel. 22 73 85, **PC Computers**, ul. Grabińskiego 13, tel. 34 50 03, **Lublin Laser & Graf**, ul. Przyjazna 13, tel. 70 10 37, **Łódź ART**, ul. Piotrkowska 29/210, tel. 36 87 86, **Focus**, ul. Zamienhofs 5, tel. 36 51 72, **Olsztyn Inter**, ul. Staromiejcka 6, tel. 23 71 30, **Opole EVK**, ul. Krakowska 37, tel. 54 35 64, **Poznań Baza OS**, Na Murawie 3, tel. 21 32 57, **Corland**, ul. Garbary 56, tel. 52 69 21, **Perfect**, ul. Grudzka 11, tel. 67 12 67, **Szczecin USE**, ul. Piotra Skargi 23, tel. 22 16 22, **Warszawa Altix**, ul. Indrzej Głandi 21, tel. 691 16 97, **Applause**, ul. Włocza 51/52, tel. 623 04 91, **Baza**, ul. Powsińska 22a, tel. 642 19 14, **Corland**, ul. Krzywackiego 9, tel. 25 22 07, **Elektroland-Poldrim**, A. Krakowska 11, tel. 56 00 85 w 126 oraz ul. Ostrobramska 75a, tel. 14 63 45, **KP-system**, ul. Andrzeja 27a/7c, tel. 31 53 79, **Language & Business**, ul. Konstruktorska 1a, tel. 49 99 51, **Malland**, ul. Polna 54, tel. 25 40 66, **Media Graph**, ul. Azacka 5c, tel. 617 27 53, **pariners p&p**, ul. Goleszowska 6, tel. 37 35 10 w 401, **Semafic**, ul. Tangowa 86/82, tel. 618 41 97, **Tacbo-bis**, ul. Żelazna 64, tel. 24 36 83, **Viggen**, ul. Jana Pawła 46/48, tel. 635 86 43, **Wimal**, ul. Michalewskiego 27, tel. 47 94 62, **Wood**, ul. Skrzyna 82, tel. 20 90 06, **4Dream-Mayday**, ul. Turystyczna 2, tel. 484 454, **Wrocław - CCS**, ul. Bema 17, tel. 211 666, **Printy Land**, ul. Olsza Oświęcimskich 17, tel. 44 57 83, **Robomatic**, ul. Powstańców Śląskich 166, tel. 62 33 84, **SEC**, ul. Słowackiego 35, tel. 446 251

Jeśli kupisz komputer, wyślij kopię faktury na adres Apple Computer IMC Poland, Sad Ltd. Dział Edukacji, 02-758 Warszawa, ul. Mangalia 4, a Twoja szkoła weźmie udział w losowaniu mini pracowni komputerowej. Jedna faktura to jeden los.

Apple Macintosh – komputer dla każdego





Od dłuższego już czasu na Zachodzie pojawiają się programy skierowane do najmłodszych odbiorców. Z reguły są to pięknie wydane multimedialne „książki”, dzięki którym dzieci mogą uczyć się czytać, a także poznawać język i poprawną wymowę. Produkcji tego typu programów, pozornie mało skomplikowanych i łatwych w opracowaniu, podejmują się tylko nieliczne firmy.

Świat dzieci rządzi się prawami, które czują tylko nieliczni dorośli (np. Spielberg), a i tak często nie udaje się im trafić w gusta kilkuletniego szkraba. Wśród ostatnich uznanych multimedialnych produkcji dla dzieci dominują ostatnio firmy BRODERBUND i TIME WARNER INTERACTIVE, obecne też na polskim rynku.

■ **Produkty Time Warner**

Peter and the Wolf i Thumbelina to doskonale przykłady takich właśnie produkcji. Są to filmowo-książkowe ada-

przez Dona Blutha. Wytrawni gracze powinni rozpoznać to nazwisko. Mr. Bluth zaangażował kiedyś takie hity jak SPACE ACE czy DRAGON'S LAIR. Film jest naprawdę przestępczy, cała opowieść zaś jest bardziej interaktywna niż WING COM-

Komputerowe baśnie

ptacje dwóch bajek „Piotruś i wilk” (prawie u nas nie znana) oraz „Calineczka” (jedna z najcudowniejszych bajek Andersena, znana także u nas). Firma TIME WARNER będąca częścią imperium WARNER BROS gości od niedawna na komputerowym rynku, lecz każdym swoim produktem definiuje pojęcie MULTIMEDIA na nowo.

Peter and the Wolf jest adaptacją filmu Chucka Jonesa, twórcy tak znanych postaci jak królik Bugs, kaczor Duffy czy Struś Pędziwiatr. Jako lektorzy wystąpili tak znani aktorzy jak Kirstie Alley („Północ i Południe”, „I kto to mówi”) i Lloyd Bridges („W samo południe”, „Akademia Policyjna”, „Hot Shots”). Poza książką-filmem kompakt zawiera także prostą grę zręcznościową i interaktywne spotkanie z instrumentami muzycznymi. Jako niespodziankę, w pudełku znaleźć można drugą płytkę, tym razem audio. Zawiera ona przepiękną symfonię Prokofiewa pod tym samym tytułem co bajka, oraz czytana opowieść.

„Calineczka” została powołana do życia na ekranie

MANDER 3. Można pośpiewać sobie czytając tekst utworu wyświetlany na ekranie, pokolorować po swojemu wszystkie występujące postacie, czy zagrać w jedną z wielu logicznych i zręcznościowych gier, które zawiera bajka.

■ **Seria Living Books**

W serii „Ożywionych Książek” wydawane jest co kwartał kilka nowych pozycji, a seria ta cieszy się wielkim uznaniem. Są to napisane specjalnie dla firmy BRODERBUND opowieści-elementarze, czytane strona po stronie przez dziecięcych lektorów. Kolejne strony tej elektronicznej książki są animowane równocześnie z czytaną opowieścią. Na ekranie jest wyświetlany tekst z zaznaczeniem czytanego fragmentu – wszystko po to, by nadążając za lektorem wodzić wzrokiem po tekście, a przy tym obserwować przygody bohaterów. Produkty z serii Living Books poruszają tematy związane ze szkołą, rodziną, w atmosferze przyjaźni i otwartości. Są treścią i formą skierowane są dla najmłodszych dzieci.

■ **Podsumowanie**

Przyznam, że z przyjemnością obejrzałem wszystkie bajki. Przed większością polskich dzieci leży niesłaby bariera językowa. Dla tych zaś, które się uczą języka angielskiego, bajki te stanowią mogą nieocenioną pomoc – napisane są prostym i przyjemnym językiem.

Thumbelina

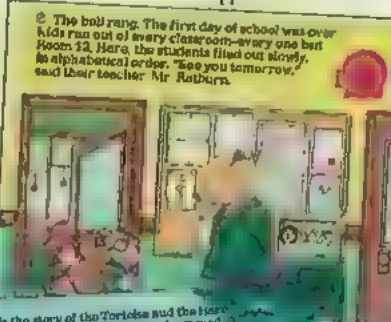


Chętnie zobaczylibyśmy wydaną na płycie CD-ROM „Stara Baśń” Ignacego Kraszewskiego. Czytana przez Piotra Fronczewskiego lub Wiesława Drzewicza z animacjami twórców Bolka i Lolka lub Reksia... ale do tego jeszcze długa droga.

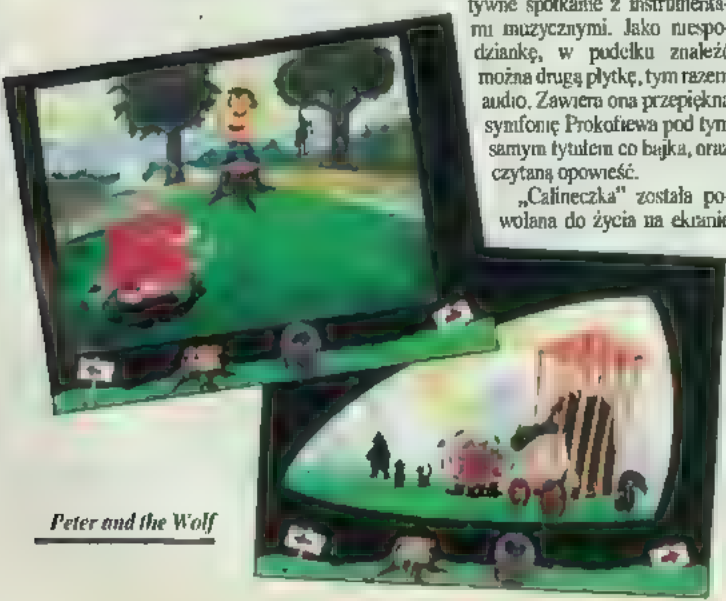
Marcin Kamil Górecki

Produkty Time Warner dystrybuje DIGITAL MULTIMEDIA GROUP (cena ok. 150,- zł).

Living Books w wersji PC dostępne m.in. w CD Projekt (cena ok. 80,- zł), a w wersji Macintosh – u dealerów Apple SAD.



© This is the story of the Tortoise and the Hare. The Tortoise was a friendly fellow who moved at his own slow pace. The Hare was a busy porcupine who always ran on the move.



Peter and the Wolf

Living Books



Kanadyjski Gravis ponownie zaatakował rynek kart dźwiękowych na PC nowym produktem. Tym razem jest to Ultrasound w wersji Lite, karta rozszerzająca, która przeznaczona jest dla posiadaczy dowolnej innej karty dźwiękowej lub szerzej, dla ekonomicznie myślących użytkowników. Redakcja otrzymała przedpremierowy egzemplarz do testowania, przed oficjalną prezentacją produktu w Polsce.

Firma Gravis jako pierwsza spopularyzowała syntezę Wave-Table na komputerach PC. Onegdaj Ultrasound był właściwie jedyną, a więc i najlepszą kartą dźwiękową wykorzystującą nową technologię. Ten czas już dawno minął, a Gravis jakby tego w ogóle nie zauważył. Nadal przyrównuje Ultrasounda do przestarzałych kart FM podczas gdy wokół roi się już od konkurencji na podobnym poziomie.

Trzeba wyraźnie powiedzieć że produkty Gravisa przestały być dla kupującego atrakcyjne ze względu na zastosowanie nowych technologii,

co jest ciekawym spostrzeżeniem. Analizy wykazały, że przeciętny użytkownik nie wykorzystuje wszystkich możliwości swojej karty dźwiękowej. Odnosi się to w szczególności do graczy, dla których istotne jest w zasadzie „tylko” dobre odgrywanie dźwięku. Można by więc odchudzić kartę nie zmieniając jej funkcjonalności dla tej grupy użytkowników.

Zgodnie z takim rozumowaniem ACE jest okrojona wersja oryginalnego Ultrasounda, powstała w wyniku usunięcia układu nagrywania dźwięku oraz układu MIDI (w tym gniazdo

Tutaj mała uwaga dla użytkowników ACE'a jako rozszerzenia do istniejącej karty dźwiękowej. Jeśli używasz osobnej karty interfejsu do CD-ROM'u, to powinieneś się zdecydować raczej na zakup karty zintegrowanej, takiej jak Ultrasound Max. Dobrze jest się trzymać zasady zostawiania na wszelki wypadek przynajmniej jednego wolnego slotu.

■ Podsumowanie

Z uwagi na sposób konstrukcji, ACE'a obsługuje się dokładnie tak samo jak Ultrasounda. Będą na nim działać wszystkie dotychczasowe gry,

Ultrasound ACE wybiela dźwięk

niedostępnych nigdzie indziej. Przykładowo karta Sound Blaster AWE-32, również wykorzystująca syntezę Wave-Table, daje niezaprzeczalnie większe możliwości od flagowego produktu Gravisa, karty Ultrasound Max. Siła przebicia Gravisa tkwi natomiast w relatywnie niskiej cenie.

■ Co to takiego?

Nazwy nowych produktów często są wymyślnymi skrótami. Nie inaczej jest z „asem”, który rozszyfrowuje się jako AUDIO ENHANCE.

MIDI joysticka). Cięcia te pozwoliły na znaczne obniżenie ceny. Układ generacji dźwięku pozostał nie zmieniony, udostępnia jednocześnie 32 głosy i pozwala odgrywać w stereo 16-bitową, digitalizowaną muzykę. ACE'a można więc dokupić do posiadanej karty np. Sound Blaster rozszerzając potencjał dźwiękowy komputera.

■ Instalacja

Karta ma charakterystyczną dla produktów Gravisa czerwoną warstwę ochronną na laminacie. Umieszczono na niej wygodne zworki z dłuższym uchwytem. Ustawia się nimi adres portu karty dźwiękowej (zakres 210h-260h) oraz ewentualnie uaktywnia port Ad Liba (stosowane jeśli ACE będzie wykorzystywany jako samodzielna karta). Z interesujących nas rzeczy jest jeszcze podstawka pod rozszerzenie pamięci. Normalnie karta ma 512KB, które można rozszerzyć maksymalnie do 1MB. ACE'a wkładamy do szerokiego slotu. Następnie podpinamy załączonym kabełkiem wyjście dotychczasowej karty dźwiękowej z wejściem ACE'a, a wyjście ACE'a do głośników. Oba gniazda są oznaczone, więc nie będzie z tym kłopotów. Zapowiadana na pudełku kompatybilność z wszystkimi innymi kartami polega wyłącznie na zmiksowaniu dźwięku płynącego ze starej karty z dźwiękiem generowanym przez ACE'a.

dema i oprogramowanie użytkowe do odgrywania muzyki. Zależność ta jest tak ścisła, że nawet programy firmowe załączone na dyskietkach są z wyjątkiem wzięte z pakietu instalacyjnego Ultrasounda. Testowana przez nas wersja nie jest jeszcze wersją handlową, może się więc to zmienić.

ACE, jako tania karta dźwiękowa z syntezą Wave-Table, wypełni istotną lukę na rynku. Jest to pozycja godna polecenia wszystkim fanom gier komputerowych. Gravis udowodnił, że dobry mekoniecznie musi znaczyć bardzo drogi.

Jacek Marczewski

W pudełku.

- karta Advanced Gravis Ultrasound ACE
 - oprogramowanie użytkowe pod DOS i Windows (5 dyskietek 3.5")
 - 100MB programów demonstracyjnych (1 kompakt)
 - kabelek audio
 - 2 podłączniki
- Wymagania sprzętowe:
- procesor 386 lub lepszy
 - MS DOS wersja 5.0 lub późniejsza
 - 9 MB wolnego miejsca na twardego dysku

Kartę sprzedawać będzie wyłączny dystrybutor produktów Advanced Gravis na Polskę: PMC Personal Multimedia Computers, Warszawa, ul. Emułu Plater 47, tel. (0-22) 26-18-89
Cena: 129\$ + VAT tj. ok. 380,- zł



M E N T CARD, czyli w wolnym tłumaczeniu karta wzboga-



03-982 Warszawa, Gen. Abrahama 4, tel. (0-2) 671-77-77, fax (0-2) 671-76-22

Amiga

ALADDIN (A1200) hit!	79.00
AMERICAN POKER hazardowa 18lat. 9 00	
AMITEKST PRO	38.50
ARABIAN NIGHTS	23.00
BATTLESTORM strzelanina	19.00
BANSHEE (A1200) strzelanina	52.00
BODY BLOWS	24.00
BRUTAL FOOTBALL sportowa	39.00
BRUTAL FOOTBALL (A1200) sport	44.00
BLPNTIME strategia	61.00
CO DO GROSZA monopoly	25.00
CRAZY CARS II wysłgki	19.00
DAN WILDER przygodowa	25.00
DOMAN	wkrótce
DRAGONSTONE roleplaying	49.50
EKSPERYMENT DELFIN	33.00
FOOTBALL GLORY piłka nożna	46.00
FOOTBALL GLORY piłka nożna (A1200)	49.50
JAGUAR XJ220 samochodowa	27.00
JUNGLE STRIKE	78.00
JURAJSKI SEN zręcznościowa	21.00
KRIĘTACZ	16.00
KAJKO I KOKOSZ przygodowa	38.00
LAST SOLDIER labiryntowa	18.00
LAMBORGHINI	42.00
LION KING (A1200) hit!	79.00
MAGICZNA KSIĘGA przygodowa	23.50
MANCHESTER PREMIER LEAGUE	41.00
MORTAL KOMBAT 2 hit!	wkrótce
PINKIE zręcznościowa	38.00
POLE WALKI	21.00
ROBINSON REQUIEM przygodowa	52.00
ROBINSON REQUIEM (A1200)	57.00
ROOSTER zręcznościowa	13.50
ROOSTER 2 zręcznościowa	18.00
SABRE TEAM komandos!	39.00
SABRE TEAM (A1200)	46.00
SHADOWWORLDS	23.00
SHAQ FU	86.00
SKELETON KREW (A1200) zręczn.	52.00
SKY HIGH STUNTMAN zręczność	21.50
SOCCER KID zręcznościowa	41.00
SOCCER KID (A1200)	46.00
STREET HASSLE bijatyka	11.00
TAEKWONDO MASTER	wkrótce
TFX (A1200) symulator	wkrótce
THEME PARK (A1200)	78.00
TRAPS'N'TREASURES przygodowa	39.00
UNIVERSE przygodowa	58.00
WOLFKHILD zręcznościowa	27.00
XENON 2	14.50
ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ	25.00

IBM PC

7 DNI, 7 NOCY	wkrótce
ALADDIN hit!	79.00
ALONE IN THE DARK 1 i 2	wkrótce
ARNIE 2 komandos	23.50
BATTLESTORM strzelanina	19.00
BC RACERS	52.00
BIG RED ADVENTURE przygodowa	69.00
BURNTIME strategiczna	64.00
BRUTAL FOOTBALL sportowa	44.00
CORRIDOR 7 doom-podobna	64.00
CRAZY CARS 2 wysłgki	19.00
F-14 FLEET DEFENDER symulator	103.00
FIFA SOCCER piłka nożna	61.00
GRAND PRIX UNLIMITED wysłgki	47.00
HAND OF FATE (PL) przygodowa	78.00
HANNIBAL (PL)	46.00
HEIMDALL 2 przygodowa	57.00
HISTORIA	19.50
IMPERIUM GALACTICA strateg.	19.00
INFERNO	wkrótce
JANOSIK zręcznościowa	11.00
JAMES POND 2	14.50
JAZZ JACK RABBIT	38.50
LAMBORGHINI auto moto	42.00
LOW BLOW boks	39.00
LION KING hit!	79.00
MANCHESTER PR. LEAGUE nowsza	46.00
MATEMATYKA kl. II-IV	19.50
MORTAL KOMBAT 2 hit!	wkrótce
ONE MUST FALL	49.00
ORTOGRAFIA edukacyjna	19.50
OSADNICY	26.00
PACIFIC STRIKE symulator	91.00
RANON'S SPELL	wkrótce
RICK DANGEROUS 2	14.50
ROBINSON REQUIEM przygodowa	57.00
SABRE TEAM komandos!	46.00
SHADOWWORLDS	23.00
SOLTYŚ	26.00
SOCCER KID zręcznościowa	46.00
SPY MASTER labirynt	23.50
STREET FIGHTER 2 bijatyka	33.00
SUBWAR 2050 łódź podwodna	79.00
SURF NINJAS karate	28.00
SYNDICATE (PL) strategiczna	69.00
SYSTEM SHOCK (PL) RPG	103.00
TEENAGENT	48.00
THEME PARK ekonomiczna	79.00
UNCOVER IT erkanoid 18 lat	23.50
UNIVERSE przygodowa	58.00
UTOPIA strategiczna	35.00
TFX symulator	135.00
QUARANTINE symulator	77.00
WING COMMANDER ARMADA symulator	78.00
XENON 2	14.50
ZOOL 2 zręcznościowa	51.00
Ż.M.A.	19.50

**PRZEDSTAWIONE TYTUŁY
TO NIEWIELKA CZĘŚĆ
NASZEJ OFERTY.
KOMPLETNY KATALOG
Z OPISAMI I CENAMI
WYSYŁAMY GRATIS**

Zapraszamy!
wszystkich naszych obecnych
i przyszłych klientów
na targi „PlayBox”
w Katowickim „Spodku”
od 31.03.95 do 2.04.95

oraz na targi „Multimedia”
 („Infosystem”) w Poznaniu
od 10.04.95 do 13.04.95

IBM PC CD-ROM

7th GUEST przygodowa	70.00
ALONE IN THE DARK 1, 2, 3	wkrótce
BC RACERS	60.00
BIG RED ADVENTURE	69.00
BURNTIME strategiczna	69.00
COMMANDER BLOOD	105.00
CRIME PATROL 2	125.00
CYBERIA	165.00
CYBERWAR (4 CD)	220.00
CYCLEMANIA	185.00
DAWN PATROL symulator	120.00
DESCENT	165.00
DRAGON LORE przygodowa	200.00
CRIME PATROL	120.00
ENCORE (3 gry)	69.00
ECSTASIA przygodowa	78.00
GABRIEL KNIGHT przygodowa	105.00
GROLIER'S ENCYCLOPAEDIA	115.00
FORTRESS OF DR. RADIAKI	160.00
HEIMDALL 2 przygodowa	69.50
INFERNO symulacja	160.00
LITTLE BIG ADVENTURE	103.00
MAD DOG McCREE film-strzel.	85.00
MAD DOG 2 film-strzelanina	90.00
MAGIC CARPET przygodowa	103.00
MEGACAPE wysłgki	55.00
MICROSOFT ENCARTA'95	195.00
MORTAL KOMBAT 2 hit!	wkrótce
MYST przygodowa	140.00
QUARANTINE	79.50
REBEL ASSAULT gwiazdne wojny	105.00
RISE OF THE ROBOTS walki robotów	195.00
SPACE PIRATES film	120.00
SYNDICATE strategiczna	69.00
SYSTEM SHOCK role playing	103.00
TFX symulator	165.00
THEME PARK ekonomiczna	79.00
UNDER A KILLING MOON int. film	220.00
WHO SHOT JOHNNY ROCK film	70.00
WING COMMANDER 3 (4 CD)	180.00
WORLD ATLAS 5.0	73.00

Amiga CD³²

ALFRED CHICKEN	39.00
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	79.50
ARABIAN NIGHTS zręcznościowa	50.00
ARCADE POOL	52.00
BANSHEE strzelanina	57.00
BATTLE CHESS	48.00
BRUTAL FOOTBALL	46.00
BUBBA 'N' STICK zręcznościowa	38.00
CANON FODDER zręcznościowa	120.00
CASTLES 2	48.00
CHAOS ENGINE strzelanina	56.00
CHUCK ROCK zręcznościowa	38.00
CHUCK ROCK 2 zręcznościowa	38.00
DEFENDER OF THE CROWN 2	70.00
DRAGONSTONE roleplaying	57.00
FIELDS OF GLORY	120.00
FIRE FORCE komandos	39.00
FLY HARDER strzelanina	50.00
HEIMDALL 2 przygodowa	62.00
JAMES POND 3	51.00
JOHN BARNES FOOTBALL	50.00
LOST VIKINGS zręcznościowa	48.00
MICROCOSM	145.00
PREMIERE zręcznościowa	38.00
PGA TOUR GOLF	102.00
RISE OF THE ROBOTS walki	155.00
SABRE TEAM	62.00
SENSIBLE SOCCER	56.00
SLEEPWALKER	50.00
SOCCER KID	62.00
SUPER STARDUST	74.50
SURF NINJAS karata	52.00
TOTAL CARNAGE strzelanina	39.00
UFO: ENEMY UNKNOWN	130.00
UNIVERSE przygodowa	62.00
WLD CUP SOCCER	50.00
WHALE'S VOYAGE przygodowa	52.00
ZOOL	59.00

Atari XL/XE

ALFA BOOT tekstowa	6.00
AROUND THE PLANET	6.00
CRYPTS OF EGYPT labirynt	6.00
DEATHLAND labirynt	6.00
INNY ŚWIAT przygodowa	6.00
LIVING DAYLIGHTS zręcznościowa	6.00
MOSCOW 1993 strategiczna	6.00
MOUNTAIN BIKE rowery	6.00
SEXQUIX	5.50
SIDEWINDER zręcznościowa	6.00
STARBALL zręcznościowa	6.00
ŚWIAT OLKIEGO labirynt	6.00
TEACHER KILLER tekstowa	6.00

Commodore 64

DROID strzelanina	5.00
KACPER przygodowa	5.50
KOLONY strategia	5.00
ORTOPUZZLE zabawa edukacyjna	5.50
RALLY SIMULATOR wysłgki	5.50
ROCK STAR manager	9.00
RODEO GAMES sportowa	6.00
SHE VAMPIRES	5.50
SOCCER CHALLENGE	5.50
STEIGER	5.50
THEATRE EUROPE	5.50
VIXEN	5.50
WŁADCA strategiczna	5.00

TELUSTYM DRUKIEM OZNACZONO NOWOŚCI ♦ ABY OTRZYMAĆ SZCZEGÓŁOWY SPIS PROGRAMÓW PRZYSYLIJ KOPERTĘ ZWROTNĄ Z ADRESEM I INFORMACJĄ O TYPIE POSIADANEGO KOMPUTERA ♦ PODANE CENY MOGĄ ULEC ZMIANIE ♦ ZAPRASZAMY DO NASZEJ SKLEPU PRZY UL. GEN. ABRAHAMA 4 (d. JÓZWIĄKA) OD PONIEDZIAŁKU DO PIĄTKU MIĘDZY 10.00 A 18.00 ♦ PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ, DO PODANYCH CEN DOLICZAMY KOSZTY PRZESYŁKI PRZYJMUJEMY ZAMÓWIENIA TELEFONICZNE I LISTOWNE ♦ POSIADAMY WSZYSTKIE WARTOŚCIOWE GRY I PROGRAMY EDUKACYJNE BĘDĄCE NA RYNKU ♦

Podle działania naszych wrogów, wspierane przez nie wymienione z nazwy (przecież każdy chce żyć) instytucje, niestety okazały się skuteczne. W związku z likwidacją tego działu serdecznie dziękuję wszystkim czytelnikom za stoły poprawek, a także za różnego rodzaju uwagi i pomysły. Mimo zamknięcia tej rubryki nie ustawajcie w doskonaleniu swoich umiejętności, bo lepsze czasy na pewno nadejdą!

Andrzej Buzow

COLONIZATION

Wszystkie poprawki wprowadzamy do pliku COLONYxx.SAV. Bieżący rok zapisany jest pod offsetem 1Ah (2 bajty). Płość ziemia zapisana jest 21715 bajtów od KONCA pliku i zajmuje 2 bajty. Informacje o każdym z miast mają rozmiar 202 bajtów. Aby dokonać zmian wystarczy odnaleźć nazwę miasta i wybrać odpowiednie przesunięcie (liczone względem pierwszej litery nazwy)

Przesunięcie	Znaczenie
-2d	Współrzędna X położenia miasta
1d	Współrzędna Y położenia miasta
Od	Nazwa miasta
29d	Liczba mieszkańców (Max. 32)
30-61d	Obowiązki mieszkańców

Mozna wykorzystywać kody profesji od 00h do 11h oraz

13h - Teacher
62-93d Zawody mieszkańców
00h - Expert Farmers
01h - Master Sugar Planters
02h - Master Cotton Planters
03h - Master Tobacco Planters
04h - Expert Fur Trappers
05h - Expert Lumberjacks
06h - Expert Orc Miners
07h - Expert Silver Miners
08h - Expert Fishermen
09h - Master Distillers
0Ah - Master Weavers
0Bh - Master Tobacconists
0Ch - Master Fur Traders
0Dh - Master Carpenters
0Eh - Master Blacksmiths
0Fh - Master Gunsmiths
10h - Firebrand Preachers
11h - Elder Statesmen
14h - Hardy Pioneers
15h - Veteran Soldiers
16h - Seasoned Scouts
18h - Jesuit Missionaries
19h - Indentured Servants

1Ah - Petty Criminals
1Bh - Indian Converts
1Ch - Free Colonists
14d Hammers (2 bajty)
152d Food (2 bajty)
154d Sugar (2 bajty)
156d Tobacco (2 bajty)
158d Cotton (2 bajty)
160d Furs (2 bajty)
162d Lumber (2 bajty)
164d Ore (2 bajty)
166d Silver (2 bajty)
168d Horses (2 bajty)
170d Rum (2 bajty)
172d Cigars (2 bajty)
174d Cloth (2 bajty)
176d Coats (2 bajty)

Za stan statku odpowiadają cztery starsze bity (0h - sprawny, 1h - zniszczone żagle, 2h - zniszczony maszt, 3h - przeciek kadłuba). Cztery młodsze bity określają typ statku (0h - pinnace, 1h - sloop, 2h - barka, 3h - cargo fluyt, 4h - merchant, 5h - fast galleon lub frigate (od 1660 r.), 6h - war galleon, 7h - galleon). Dla przykładu wpisanie pod offset 416d wartości 17h zastąpi pierwszy statek galleonem ze zniszczonymi żaglami.

Replay). Pożądaną ilość pieniędzy wpisuj pod offset 130Fh (4 bajty) i nagraj plik poleceniem S "GAME.SC", 08,0400,5B0A.

10 POKE 56334,0:POKE 1,51
20 FOR I=53248 TO 57343 POKE (I+4096),PEEK(I):NEXT I
30 POKE 1,55:POKE 56334,1
40 POKE 648,204: POKE 53272,58
50 POKE 56576,PEEK ((56576) AND 252)

Marcinus, Pułtusk

SAVEGAMER

Z przykrością oznajmiam, że z powodu nacisków czynników wyższych oraz rozmaitych insynuacji, podejrzeń i pomówień rubryka ta ulega na czas nieokreślony zawieszeniu!

178d Trade Goods (2 bajty)
180d Tools (2 bajty)
182d Muskets (2 bajty)

Ponadto pod przesunięcie 130d należy wpisać FFh, pod 131d - F3h, pod 132d - FFh, pod 133d - 3Fh, pod 134d - FFh, pod 135d - 03h co wyczaruje wszystkie budowle.

PIRATES (PC)

Zmian dokonujemy w pliku PI-RATESx.SAV

Offset	Znaczenie
392d	Ilość statków (max. 8)
238d-240d	Stan własnego konta
242d-244d	Ilość akrow ziemi
246d-247d	Płość ziemia w kupca
111d	Tytuły hiszpańskie
00h	Letter of marque
01h	Ensign
02h	Captain
03h	Major
04h	Colonel
05h	Admiral
06h	Baron
07h	Court
08h	Markiz
09h	Duke
112d	Tytuły angielskie
113d	Tytuły francuskie
114d	Tytuły holenderskie
118d	Stan cywilny
00h	Kawaler
01h	Zonaty
416d-423d	Stan i rodzaj statku

Poza tym offsety 578d, 580d, 582d, 586d i pobliskie odpowiadają za mapę skarbów.

Jurek, Szczecin

NYET 3

Zmian dokonujemy w pliku GAMEX.SAV. Pod offset 10370d należy wpisać 514Dh i kłopotów z kasą mieć już nie będziesz.

Trąbka, Tychy

STEEL THUNDER (C-64)

Wszystkie dane zapisane są w pliku TJL. Należy odnaleźć swoją ksywę w pliku. 14 bajtów za pierwszą literą wpisany jest twój stopień, 15 - medale (2 bajty), 17 - liczba wykonanych misji (2 bajty), 23 - rany jakie odniosłeś (2 bajty), 25 - ilość straconych żołdaków (2 bajty), 27 - długość służby (2 bajty), 29 ilość punktów (12 bajtów).

Secam, Gdańsk

OIL IMPERIUM (C-64)

Po uruchomieniu poniższego programu wczytaj plik GAME.SC i przejdź do monitora (np. Action

LEGEND (PC)

Zmian dokonujemy w pliku *SAV.

Postać	Pieniądze	Przedmioty
Pierwsza	46h-48h	2Ah-39h
Druga	C6h-C8h	AAh-B9h
Trzecia	146h-148h	12Ah-139h
Czwarta	1C6h-1C8h	1AAh-1B9h

Żeby mieć dużo kasy wystarczy wpisać pod odpowiednie offsety wartość FFh. Kody przedmiotów w tabeli.

Marcin Szkuclarek, Pleszew

F-15 2 (PC)

Zmian dokonujemy w pliku HALLFAME.

Pod offset 30d wpisujemy 06h, a pod 31d - 1Fh co daje najwyższą rangę i pierś pełną medali.

CENTURION (PC)

W pliku x.CSV odnajdujemy nazwę jednego z legionów. 14 bajtów za pierwszą literą nazwy znajduje się typ legionu (2 bajty - 0000h - Inf, 0001h - Cav; 0101h - Army), 6 bajtów za pierwszą literą - ilość piechoty (2 bajty - nie przekrocz wartości maksymalnych), a 8 baj-

LEGEND

01h Helm
02h Golden Helm
03h Frost Helm
04h Mithril Helm
05h Blood Helm
06h Cloud Helm
07h Angel Helm
08h Dragon Helm
09h Holy Helm
0Ah Winged Helm
0Bh Serpent Helm
0Ch Hero Helm
0Dh War Helm
0Eh Doom Helm
0Fh Chaos Helm
10h Death Helm
11h Sun Amulet
12h Moon Amulet
13h Serpent Amulet
14h Amber Amulet
15h Dragon Amulet
16h Cloud Amulet
17h Leather Boots
18h Iron Boots
19h Elf Boots
1Ah Golden Boots

1Bh Crystal Boots
1Ch Cloud Boots
1Dh Leather Buckler
1Eh Buckler
1Fh Arc Shield
20h Battle Bane
21h Iron Shield
22h Golden Shield
23h Bane Shield
24h Dragon Shield
25h War Shield
26h Serpent Shield
27h Heron Shield
28h Robes
29h Leathers
2Ah Chain Mail
2Bh Plate Mail
2Ch Bracers
2Dh Mithril Chain
2Eh Arcane Bracers
2Fh Mithril Plate
30h Stealth Bracers
31h Blood Leathers
32h Crystal Cham
33h Crystal Plate
34h Holy Crystal
35h Leather Gloves

36h Amber Ring
37h Gauntlets
38h Chaos Gauntlets
39h Serpent Ring
3Ah Cloud Ring
3Bh Dragon Ring
3Ch Blood Ring
3Dh Sun Ring
3Eh Stealth Ring
3Fh Moon Ring
40h Mithril Gloves
41h Battle Gloves
42h Dagger
43h Short Sword
44h Staff
45h Broad Sword
46h Mithril Dagger
47h Battle Staff
48h Battle Axe
49h Mithril Blade
4Ah Mithril Sword
4Bh Mithril Axe
4Ch Blood Axe
4Dh Heron Blade
4Eh Hero Staff
4Fh Death Axe
50h Stealth Blade

51h Death Blade
52h Arcane Sword
53h Doom Blade
54h Blood Axe
55h Vorpal Blade
56h Slugger
57h Crystal Blade
58h Ancient Staff
59h Mystic Axe
5Ah Mystic Sword
5Bh Mystic Dagger
5Ch Mystic Staff
5Dh Bag of Bat Wings
5Eh Bag of Gold
5Fh Bag of Sulphur
60h Bag of Roots
61h Bag of Crystals
62h Bag of Venom Sacs
63h Bag of Ugly Teeth
64h Bag of Berries
65h Bag of Fiery Claws
66h Amber Staff
67h Moon Staff
68h Crystal Staff
69h Serpent Staff
6Ah Sun Staff
6Bh Dragon Staff

6Ch Amber Wand
6Dh Moon Wand
6Eh Cloud Wand
6Fh Dragon Wand
70h Serpent Wand
71h Sun Wand
72h Crystal Wand
73h-82h Scroll
83h Cravern Image
84h Holy Relic
85h Skull Key
86h Iron Key
87h Bronze Key
88h Silver Key
89h Gold Key
8Ah Diamond Key
8Bh Crystal Key
8Ch Azure Key
8Dh Emerald Key
8Eh Ruby Key
8Fh Topaz Key
90h Ornate Key
91h Dark Key
92h Moon Key
93h UnKey
94h Permit
95h Serpent Crystal

96h Moon Crystal
97h Chaos Crystal
98h Dragon Crystal
99h-9Ch Corpse (kolejnych postaci)
9Dh Serpent Potion
9Eh Power Potion
9Fh Cloud Potion
A0h Moon Potion
A1h Amber Potion
A2h Serpent Potion
A3h Hero Potion
A4h Golden Potion
A5h Serpent Potion
A6h Bronze Potion
A7h Dragon Potion
A8h Serpent Potion
A9h Horn
AAh Lyre
ABh Mandolin
ACh Harmonic Lyre
ADh Crystal Mandolin
AEh Diamond Horn
AFh Battle Horn
B0h Arcane Mandolin
B1h Angel Harp
B2h Mixing Bowl

tów - ilość kawalerii (2 bajty - nie przekroczyć maksymalnej wartości).

EYE OF THE BEHOLDER (PC)

W pliku EOBDATA.SAV odnajdujemy imię postaci. Przesunięcie liczone jest od początku imienia bohatera.

Przesunięcie	Znaczenie
11d	STRENGTH (4 bajty)
15d	INTELLIGENCE (2 bajty)
17d	WISDOM (2 bajty)
19d	DEXTERITY (2 bajty)
21d	CONSTITUTION (2 bajty)
23d	CHARISMA (2 bajty)
25d	Maximum HP
26d	Aktualne HP
27d	ARMOR CLASS
34d	LEVEL
37d	EXPERIENCE (3 bajty)

UWAGA. Jeśli postać jest dwuklasowa to są inne przesunięcia dla LEVEL i EXPERIENCE:

33d	LEVEL 2
37d	EXPERIENCE 2 (3 bajty)

35d LEVEL 1
41d EXPERIENCE 1 (3 bajty)

Ponadto od 123 bajtu za pierwszą literą imienia postaci zapisana jest zawartość plecaka - 14 pozycji po 2 bajty każda. Kody przedmiotów podane są w tabeli poniżej.

EYE OF BEHOLDER 2 (PC)

Zmian dokonujemy w pliku EOBDATAx.SAV. Przesunięcie liczone jest od pierwszej litery imienia bohatera.

Przesunięcie	Znaczenie
12d	STRENGTH (4 bajty)
16d	INTELLIGENCE (2 bajty)
18d	WISDOM (2 bajty)
20d	DEXTERITY (2 bajty)
22d	CONSTITUTION (2 bajty)
24d	CHARISMA (2 bajty)
26d	Maximum HP (2 bajty)
28d	Aktualne HP (2 bajty)
30d	ARMOR CLASS

37d LEVEL
40d EXPERIENCE (3 bajty)
UWAGA. Jeśli postać jest dwuklasowa to są inne przesunięcia dla LEVEL i EXPERIENCE:
38d LEVEL 2
44d EXPERIENCE 2 (3 bajty)
37d LEVEL 1
40d EXPERIENCE 1 (3 bajty)
Necvor, Tomaszów Lubelski

LANDS OF LORE

W save, na offsecie 1113 (hex 459) zapisana jest informacja o ilości twego złota. Wystarczy wpisać tam liczbę 6A0F (zaczynając od pozycji 1113), by uzyskać 4000 sztuk złota.

Wojciech Pisula

SIMCITY 2000

W momencie gdy zabraknie ci pieniędzy nagraj grę i do save wejdź przy pomocy dowolnego DISK EDITORA. W offsecie 39 (hex 27) zmień zawartość z 00 02 42 20 na 7F 02 00 FF FF. Masz teraz 2.000.000.000 \$. Na jakiś czas powinno wystarczyć.

Piotr Frąckowiak



EYE OF THE BEHOLDER

001h LEATHER ARMOR
007h ROBE
008h STAFF
004h DAGGER
005h SHORT SWORD
006h LOCKPICKS
007h SPEAR BOOK
008h CLERIC HOLY SYMBOL
009h LEATHER BOOTS
009h IRON RATIONS
010h JEWELLED KEY
012h POTION OF GIANT STRENGTH
013h BLUE GEM
014h SKULL KEY
015h WAND OF FROST
016h SCROLL
017h RING OF SUSTENANCE
018h RING OF FEATHER
019h RING OF PROTECTION +2
01Ah ADAMANTITE DART +5
01B-11h SCROLL
01Eh IRON RATIONS
001Fh PALADIN HOLY SYMBOL
020h WAND OF SILVIAS
021h DWARF BONES
022h KEY
027h COMMISSION AND LETTER OF MARQUE
029h AXE
029h DAGGER
029h DART
027h ADAMANTITE DART +4
028h HALBERD
029h CHAINMAIL
022h HELMET
027h DWARF HELMET
028h SILVER KEY
022h ADAMANTITE LONG SWORD +1
025h MACE
027h CURSED LONG SWORD -2
030h POTION OF EXTRA HEALING
031h GUNSOOT +4
032h RED GEM
033h ORB OF POWER
034h DWARVEN HEALING POTION
035h ROCK +1
036h POTION OF EXTRA HEALING
037h RATIONS
038h FANCY ROBE
039h ROCK
03A-3h ILLUSIONARY ROCK +1
03Bh MAGE SCROLL OF DETECT MAGIC
03Ch SPEAR
03Dh STAFF
03Eh STONE MEDALION
03Fh RATIONS
040h HALFING BONES
041h LOCKPICKS
042h ROCK
043h DART +2
044-4h RATIONS
047h ROCK
048h AXE
049h ARROW
04A-4h SHIELD
04Bh ARROW
04C-4h RATIONS
04Eh LEATHER BOOTS
04Fh RED GEM
050h AXE
051h POTION OF GIANT STRENGTH
052h RATIONS
053h ROCK
054h RATIONS
055h BOW
056h STONE DAGGERS

0057h AXE
0058h HELMET
0059h AXE
005Ah RATIONS
005Bh MAGE SCROLL OF SHIELD
005Ch SLING
005Dh ARROW
005Eh RATIONS
005Fh POTION OF HEALING
006h ROCK
006h MACE
0062h MACE
0063h ARROW
0064h CHAINMAIL
0065h SHIELD
0066h ARROW
0067-68h IRON RATIONS
0069h POTION OF HEALING
006A-6Bh BLUE GEM
006Ch ARROW
006D-6Eh MACE
006Fh MAGE SCROLL OF DETECT MAGIC
0070h BACKSTABBER +3
0071h RATIONS
0072h SHIELD
0073h RATIONS
0074h POTION OF HEALING
0075h ROCK
0076h CLERIC SCROLL OF FLAME BLADE
0077h ROCK
0078h BLUE GEM
0079-7Ah RATIONS
007Bh ARROW
007Ch ROCK
007Dh LONG SWORD
007Eh WAND OF MAGIC
007Fh ARROW
008h MACE
008h RING +3
0082h DWARVEN KEY
0083h ARROW
0084h RING OF ADORNMENT
0085h ROCK
0086h POTION OF HEALING
0087h MACE
0088-89h POTION OF CURE POISON
008Ah MEDALION OF ADORNMENT
008Bh ROBE
008Ch "DROW CLEAVER" +3
008Dh STONE SCEPTER
008Eh WAND OF FROST
008Fh POTION OF HEALING
0090h MAGE SCROLL OF FLAME ARROW
0091h CLERIC SCROLL OF SLOW POISON
0092-94h IRON RATIONS
0095h DWARVEN HELMET
0096h DWARVEN SHIELD
0097h ROCK
0098h ARROW
0099h DWARVEN KEY
009Ah ROCK
009Bh CLERIC SCROLL OF HOLD PERSON
009Ch IRON RATIONS
009Dh SPEAR
009Eh STONE NECKLACE
009Fh CLERIC SCROLL OF AID
00A0h MAGE SCROLL OF HASTE
00A1h IRON RATIONS
00A2h CLERIC SCROLL OF DETECT MAGIC
00A3h IRON RATIONS
00A4h LONG SWORD
00A5h IRON RATIONS
00A6h COMMISSION AND LETTER OF MARQUE
00A7h POTION OF POISON
00A8h IRON RATIONS
00A9h MAGE SCROLL OF DISPELL MAGIC

00AAh ROCK
00ABh PLATE MAIL
00AC-4h DWARVEN KEY
00ADh SCALE MAIL
00AEh CURSED AXE -3
00AFh CURSED SLING -3
00B0h KEY
00B1h RING OF FEATHER FALL
00B2h MAGE SCROLL OF INVISIBILITY 10
00B3h KEY
00B4h CLERIC SCROLL OF PRAYER
00B5h BOOTS
00B6-6Fh KENNEL EGG
00C-4h DWARVEN KEY
00C2h MAGE SCROLL OF HOLD PERSON
00C3h STONE RING
00C4h ROCK
00C5h CLERIC SCROLL OF DISPELL MAGIC
00C6h CLERIC SCROLL OF CURE SERIOUS
00C7h KEY
00C8h DWARVEN SHIELD +1
00C9h ROCK
00D0h MACE +3
00D1h BRACERS
00D2h WAND OF MAGIC MISSILE
00D3h DWARVEN KEY
00D4h RING OF ADORNMENT
00D5h CLERIC SCROLL OF FLAME BLADE
00D6h MAGE SCROLL OF FIREBALL
00D7h CHLANTAIN HALBERD +5
00D8h IRON RATIONS
00D9h NECKLACE OF ADORNMENT
00DAh CLERIC SCROLL OF BLESS
00DBh ARROW
00DCh CLERIC SCROLL OF PROTECT EVIL 10
00DDh CLERIC SCROLL OF REMOVE PARALYSIS
00DEh CLERIC SCROLL OF SLOW POTION
00DFh CLERIC SCROLL OF CREATE FOOD
00E0h KEY
00E1h LUCK STONE MEDALION
00E2h RING +2
00E3-6h ARROW
00E7h "SLICER" +3
00E8h BRACERS +3
00E9h RING OF WIZARDRY
00EAh MAGE SCROLL OF FEAR
00EBh JEWELLED KEY
00ECh BANDED ARMOR
00ED-6Fh ARROW
00Fh DROW KEY
00F2h MAGE SCROLL OF LIGHTNING BOLT
00F3h KEY
00F4h POTION OF HEALING
00F5h DROW KEY
00F6h CLERIC SCROLL OF CURE LIGHT
00F7h JEWELLED KEY
00F8h RUBY KEY
00F9h ROCK +1
00Fah WAND OF STICK
00Fbh SHIELD
00FCh CLERIC SCROLL OF PRAYER
00Fdh CLERIC SCROLL OF NEUTRAL POISON
00Feh CLERIC SCROLL OF CURE CRITICAL
00Ffh MEDALION OF ADORNMENT
00FFh RING OF ADORNMENT
0100h RING OF SUSTENANCE
0101h "HIGHT STALKER" +3
0102h CLERIC SCROLL OF HOLD PERSON
0103h ROCK +1
0104h RUBY KEY
0105h MAGE SCROLL OF INVISIBILITY 10
0106h DROW BOW
0107h DROW KEY
0108h CLERIC SCROLL OF PROTECT EVIL
0109h DROW BOOTS

010Ah POTION OF EXTRA HEALING
010Bh CLERIC SCROLL OF RAISE DEAD
010Ch RUBY KEY
010Dh DROW KEY
010Eh JEWELLED KEY
010Fh MAGE SCROLL OF SHIELD
0110h WAND OF LIGHTNING
0111h CURSED PLATE MAIL OF GREAT BEAUTY -3
0112h FLAIL
0113h DROW KEY
0114h ROBE
0115h SCEPTER OF KINGLY MIGHT
0116h MAGE SCROLL OF ICE STORM
0117h LOCKPICKS
0118h DROW KEY
0119h CLERIC SCROLL OF DETECT MAGIC
011Ah POTION OF POISON
011Bh MAGE SCROLL OF STONESKIN
011Ch ARROW
011Dh DROW KEY
011Eh CLERIC SCROLL OF DISPLAY MAGIC
011Fh CLERIC SCROLL OF CURE SERIOUS
0120h MAGE SCROLL OF INVISIBILITY
0121h CLERIC SCROLL OF FLAME BLADE
0122h CLERIC SCROLL OF PROTECT EVIL
0123h MAGE SCROLL OF ARMOR
0124h DROW SHIELD +3
0125h CLERIC SCROLL OF RAISE DEAD
0126h DROW BOOTS
0127h POTION OF EXTRA HEALING
0128h SPEAR
0129h WAND OF FIREBALL
012Ah CLERIC SCROLL OF RAISE DEAD
012Bh CHAINMAIL
012Ch ROCK
012Dh DWARVEN KEY
012Eh PLATE MAIL
012Fh POTION OF POISON
0130h WAND OF STICK
0131h STONE HOLY SYMBOL
0132-38h ARROW
0139h SKULL KEY
013Ah RING OF FEATHER FALL
013Bh POTION OF GIANT STRENGTH
013Ch CLERIC SCROLL OF FLAME BLADE
013Dh CLERIC SCROLL OF REMOVE PARALYSIS
013Eh CLERIC SCROLL OF NEUTRAL POISON
013Fh MAGE SCROLL OF CONE OF COLD
0140h WAND OF LIGHTNING
0141h LUCK STONE MEDALION
0142h CLERIC SCROLL OF RAISE DEAD
0143h SHORT SWORD
0144h RATIONS
0145h ORB OF POWER
0146h CLERIC SCROLL OF RAISE DEAD
0147-48h ROCK +2
0149h "SLASHER" +4
014Ah BANDED ARMOR +3
014Bh RING OF ADORNMENT
014Ch MAGE SCROLL OF HOLD MONSTER
014Dh CLERIC SCROLL OF RAISE DEAD
014Eh IRON RATIONS
014Fh ROBE OF DEFENSE
0150h "FLICKA" +5
0151h DROW KEY
0152-56h HUMAN BONES
0157h RING OF PROTECTION +2
0158h BRACERS +2
0159h LEATHER ARMOR
015Ah SPEAR
015Bh PLATE MAIL
015Ch SHIELD

015Dh "SEVERIOUS" +5
015Eh HELMET
015Fh PALADIN HOLY SYMBOL
0160h SHORT SWORD
0161h PALADIN HOLY SYMBOL
0162h LEATHER ARMOR
0163h LEATHER BOOTS
0164h IRON RATIONS
0165h SHORT SWORD
0166h CLERIC HOLY SYMBOL
0167h LEATHER ARMOR
0168h LEATHER BOOTS
0169h IRON RATIONS
016Ah DAGGER
016Bh SPEARBOOK
016Ch LOCKPICKS
016Dh IRON RATIONS
016Eh SHORT SWORD
016Fh DAGGER
0170h CLERIC HOLY SYMBOL
0171h LEATHER ARMOR
0172h DAGGER
0173h RATIONS
0174h POTION OF SPEED
0175-76h ARROW
0177h DWARVEN KEY
0178-7Ah ROCK
017Bh POTION OF EXTRA HEALING
017Ch ADAMANTITE DART +4
017Dh DAGGER
017E-80h ORB OF POWER
018h RED GEM
0182-83h POTION OF EXTRA HEALING
0184h RING OF ADORNMENT
0185h NECKLACE
0186h WAND OF FIREBALLS
0187h ORB OF POWER
0188h POTION OF SPEED
0189-8Bh ORB OF POWER
018C-8Fh IRON RATIONS
0190h SKULL KEY
0191-96h POTION OF INVISIBILITY
0197h WAND OF MAGIC MISSILE
0198h DABBER
0199h STONE SCEPTER
019Ah STONE DAGGER
019Bh STONE MEDALION
019Ch STONE NECKLACE
019Dh STONE RING
019Eh STONE HOLY SYMBOL
019Fh STONE ORB
01A0h RATIONS
01A1h AXE
01A2h RATIONS
01A3h IRON RATIONS
01A4h AXE
01A5h POTION OF EXTRA HEALING
01A6-6h POTION OF CURE POISON
01A7h HOLY SYMBOL
01A8h SPELLBOOK
01A9-81h ADAMANTITE DART +4
01B0h POTION OF VITALITY
01B1h MAGE SCROLL OF VAMPIRIC TOUCH
01B2h DAGGER
01B3h RATIONS
01B4h AXE
01B5-5h HELMET
01B6-6h RATIONS
01B7-7Ah MACE
01B8h BLUE GEM
01B9h POTION OF EXTRA HEALING
01C0h POTION OF GIANT STRENGTH
01C1h AXE
01C2h CHAINMAIL
01C3h DWARF HELMET

Super

S U P E R Y

Suchotników, Szmaciane Sanki, Selawi Skunec, Sraka Skorpion, Skrawek Syfa, Sen Skarpetki, Stara Spiralka, Sex Solowy, Szczątki Siwego, Siusiaczek Samochwały, Smród Sportowca, Same Sekrety, Syfiasty Szeryf, Sexi Sromy, Spuchnięty Sausiorek, Szalas Staszica, Samorząd Szkolny

- o wyrazach z „q” - Qm, Qn, Qq, Qrd, Qba, Qra, Qqka, Qqryq, Sqrwiel, Sqrnx,

- varia - Pijany żyje krócej, ale widzi dwa razy więcej; Siala baba mak, bo lubiła ciszę; Gdyby PC nie skakał, to by mu dysk nie wypadł; Mam 13 lat i jestem, mówią mi, że jestem mądry: Helol hepi ppull!; See ya, jak mówią w Abchazji; Sprzedam skarpetki przetarte na plecach: Kupię wibrator z napędem jądrowym; Atari pisze się przez „o” zamknięte; Plemniki też człowiek i chce żyć; Życie jest jak pielucha dziecka: krótkie i zarsrane; Kto pali klubowe ma jaja dębowe; Kończę, bo mi siorbatka stygnie; Supery, albo śmiernik, wybór

należy do ciebie; Gdzie dwóch się bije, tam trzeci może dostać; Daj mi numer buta, a ja uszyję ci spodnie

- przekręty - MK - Moralny Kombajn; Syndicate - Utykacze, Syn bil tate; Fury of the Furies - Furman i Furmanka; Star Trek - Stary trk; Battle of Britain - Bitwa o Brytannę; Future Wars - Wojny o Futro; Rise of the Dragon - Ryz Doktora Egon; Power Monger - Silny Mongoł; Fire & Ice - Dziadek Mróz i sztuczne ognie; Tajemnica Statuetki - Zakonnicza i Drazetki, Zabójstwo Smerfетки; Deuterus - Belt i Eros; Body Blows - Wybuchające chłopcy; Magic Carpet - Magia Skarpet; F-18 Hornet - Osiemnaście Lornet; Champion Boxing - Szampon boski; Samurai Warrior - Sam orał wariat; Back to the Future - Powrót do ciemnoty; Salomons Key - Kijem Salomona; Samurai Trylogy - Sam orał trzy morgi; Saper - Raper; F-15 Strike Eagle - Piętnastu Strajkujących Orłów; Kult - Kazik; Electric Guitars - Elektryczne Fajury; Jaffar - Kafar; Quest for Glory - Keks i Pomidory; Wolfpack - Paczka dla Wilka; Rooster - Toster; War in the Gulf - Wrzątek w zatoce; Kajko i Kokosz - Dwa Geje; SpeedBall 2 - Dwa Szybkie Jaja; Tank Simulator - Dystrybutor Pa-

liwa, Tie Fighter - Herbaciany Wojownik; Star Force - Ojciec ma Forse; Para Academy - Kilka Akademii; MetalMania - Tokarz przy pracy; Heart of China - Serce Czajnika; Dark Sun - Mroczny Sum; Operation Blood - Transfuzja; Narco Police - Ćpający Policjant; Karateka - Bar i Apteka; Jacky Wilson - Walduś Wkrętał; Ghost'n'Goblins - Gość na Gobelinie; Point X - Róg Brzeskiej i Capri; Super Cobra - Symulator Kaytecka; Commando - Stirlitz i Kloss; The Incredible Machine - Nieprawdopodobny Ziom; Virtuoso - Fiddler on the Roof; B-17 - Siedemnaście Literek B;

- o KGB - Katolik Goni Babcię, Katolizce Goli Bartek, Klarowny Gulaś Bezmięsny, Klasyczny Granat Barowy, Konferencja Głupich Bałamutów, Krowa Gnębi Bałwana, Klub Graczy Bezłtosnych, Kapela Gadających Bambusów, Kronika Greckich Biegaczy, Kasia Gwałci Bartka, Kamul Głanuje Bryzdelę, Która Godzina Belzebubie, Kto Goni Befszytk, Kancelaria Gryziorów Bezmózgich, Kolejny Grzech Babuni, Kat Goni Beatę, Krzyś Gołnał Brandy, Kompania

Grenadierów Bezjajecznych, Kawał Godny Borsuka, Katalizator Gnojówki Biskupa, Kilo Giga Bajtów, Koniki Gonią Babki, Kurczak Godzilla Bombarduje, Kanibal Gryzie Babcię, Kangur Goni Brzuchomówcę, Kogut Gryzie Bambosze,

Komar Gwałci Bawoła, Kloss Gnębi Brunnera, Kapłan Głanuje Bezbożnika, Którędy Gali-no Biegiesz?, Kręte Gęste Bagno, Komitet Głupich Brzdąców, Kocham Gołe Babki, Klub Genialnych Bajerów, Konaj Gdy Biją, Krwawa Gazetka Bractwa, Kolorowa Gazetko-Bajka,

- o SS - Stary Straszy, Sonda Szpiegowska, Sen Stonogi, Sapiący Szowinista, Smutny Sex, Sranie Solo, Siedmiu



NAGRODY ZA ROK 1994 ROZDANE!

W komputerowym przemyśle rozrywkowym, czyli po prostu w grach, od kilku lat rolę „Oskarów” pełnią przyznawane corocznie nagrody ECTS Awards. Przydzielono już nagrody dla najlepszych firm i za najlepsze produkty w 1994 roku; będą one rozdane 26 marca w Londynie, w Kensington Roof Gardens. W tegorocznym wydaniu organizatorzy docenili znaczenie SECRET SERVICE w Europie Wschodniej i mieliśmy okazję brać udział w głosowaniu. Znamy już wyniki końcowe, którymi chcemy się z wami podzielić.

Nagrody będą przyznane w dziewięciu kategoriach, które mają być reprezentatywne dla aktualnego oblicza europejskiego rynku gier komputerowych i konsolowych. Składając nasze nominacje kierowaliśmy się przede wszystkim osiągnięciami i jakością produktów danych firm, na dalszym miejscu biorąc pod uwagę wyniki w sprzedaży czy nagłośnienie produktów. W głosowaniu brały udział redakcje czasopism z całej Europy oraz czytelnicy i telewidzowie za pośrednictwem wybranych tytułów.

W kategorii wydawcy roku nagrody przyznano firmom:

1. RARE
 2. BULLFROG
 3. ID SOFTWARE
 4. ORIGIN
 5. SENSIBLE SOFTWARE
- My głosowaliśmy na firmy: BULLFROG, MICROPROSE, BLUE BYTE, ACCESS i LOOKING GLASS.

W kategorii najlepszej kampanii reklamowej firmy bądź produktu zwyciężyły:

1. ELECTRONIC ARTS
2. VIRGIN
3. MORTAL KOMBAT 2
4. RISE OF THE ROBOTS
5. DONKEY KONG COUNTRY

Nasze głosy oddaliśmy natomiast na: VIRGIN, RISE OF THE ROBOTS, MICROPROSE, OCEAN i 3DO.

W kategorii producentów oprogramowania Europa postanowiła wyróżnić następujące firmy:

1. NINTENDO
2. VIRGIN
3. ELECTRONIC ARTS
4. MICROPROSE

My natomiast głosowaliśmy na: ELECTRONIC ARTS, MICROPROSE, TEAM 17, SSI i VIRGIN.

W następnej kategorii, za największą innowacyjność, rewolucyjne techniki i nowe osiągnięcia uhonorowano:

1. VIRGIN
2. ORIGIN
3. BULLFROG
4. RARE
5. INTERPLAY

W tej kategorii nasze głosy padły na: BULLFROG, ORIGIN, ACCESS, TEAM 17, CRYO.

W kategorii najlepszych produktów multimedialnych i edukacyjnych nagrody otrzymały:

1. CREATIVE WRITER
2. ENCARTA
3. LIVING BOOK SERIES
4. CINEMANIA
5. COMPTON'S ENCYCLOPAEDIA

Nasze głosy były w tej kategorii nierodowo-dziecięce, głosowaliśmy mianowicie na SUPER MEMO i KID PIX 2.

Kolejna kategoria dotyczyła gier na konsolę. Tutaj najlepsze okazały się:

1. EARTHWORM JIM
2. DONKEY KONG COUNTRY

3. FIFA SOCCER'95
4. NEED FOR SPEED
5. MORTAL KOMBAT 2

Nasze głosy: MORTAL KOMBAT 2, LION KING, DONKEY KONG COUNTRY, NBA JAM i MEGARACE.

W kategorii (uwaga!) najlepszej gry roku czołówką przedstawia się następująco:

1. DOOM 2
2. WING COMMANDER 3
3. LITTLE BIG ADVENTURE
4. MAGIC CARPET
5. TIE FIGHTER

Nasze głosy oddaliśmy natomiast na: UFO ENEMY UNKNOWN, SIMCITY 2000, THEME PARK, DOOM 2 i F-14 FLEET DEFENDER.

W następnej kategorii, wyróżniającej najbardziej znaczącą dla rynku platformę sprzętową, nagrody otrzymali:

1. SUPER NINTENDO
2. 3DO
3. SEGA MEGADRIVE

i kamizelkę; Jadę na rowerze, na kierownicy mam radio, ręce trzymam z tyłu – muzyczna jazda bez trzymanki; Poszedł facet do szewca i dostał z buta; Dziadek wziął udział w zawodach balonowych i nieźle wypadł; Pytam się w kiosku o gazetę dla gestapowców, a taka krowa wywała na mnie te swoje patrzalki i mówi, że II wojna już się skończyła; A jeśli chodzi o wyboru prezydenckie, to na pewno nie oddam głosu na tego wypierdaka społecznego ...wskiego, czy jak mu tam leci; Padam przed Twoim ołtarzem Galino, rozkładam ręce w geście bezradności, dopomóż mi, a złożę Ci w ofierze dwa dorodne jaja! Kocham was jak Alaskę, jak Always swą podpaszkę, jak traktora maskę, jak golaskę z bobaskiem, jak anioła bies i jak koń owies, jak moją życia drogę, jak posadzkę podłogę, jak jogin jogę, jak pies... Do diabła bardziej was kochać nie mogę!!!; Hasło dla doomych ludzi: W końcu to mio murec w tuowiu ómieścić komós font owu!; Kończę, bo idę doić krowy!; Małżeństwo jest jak zarnówienie w restauracji: twój wybór wydaje ci się idealny, dopoki nie ujrzyysz, co dostał facet przy sąsiednim stoliku!; Spotkałem elektryka, ale batem się odezwać do takiego intelektu, Kajuza – Akwen pozbawiony znaczenia strategicznego; Rzeka – Przeszkoda terenowa o wilgotności 100%; Łyzka – Naczynie składające się z pojemnika zupnego i chwytaka; Jest zaręczcaście; Czołem o wielcy bogowie Niflheimu, szlachetni Wikingowie znajd sekretnych fjordów!; Spanie – kliknięcie na łóżko.

4. PLAYSTATION
5. PC CD-ROM

My natomiast za najważniejsze uznaliśmy: PC CD-ROM, 3DO, PC 486 i CD32.

W ostatniej kategorii uhonorowano produkty, które można nazwać najbardziej oryginalnymi w swoim rodzaju:

1. MAGIC CARPET
2. COMMANDER BLOOD
3. SETTLERS
4. THEME PARK
5. DONKEY KONG COUNTRY
6. BURN CYCLE
7. KLIK'N'PLAY

Nasze głosy padły w tej kategorii na UNDER A KILLING MOON, MAGIC CARPET, SETTLERS, BATTLE BUGS i BLOODNET.

Słowo komentarza: w doborze tytułów i firm na listach nagrodzonych widać praktycznie same duże firmy i głośne przeboje. Zaznaczają się silne wpływy koncernów na kształtowanie gustów konsumentów, przez co na liście nie znalazły się bardzo dobre naszym zdaniem gry mniejszych firm. My głosowaliśmy przede wszystkim na produkty dobre, kierując się tym, by wybrać gry naprawdę wartościowe – takie, w które po pierwsze może grać każdy, a po drugie może grać wiele dni i tygodni.

Marcin Przasnyski

ul. Wronia 35/37

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.

MARK SOFT

Każda gra z polską instrukcją!

Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.

W sprzedaży m.in.:

Amiga

Alien Breed	35,38	Euro Soccer	28,06	Rally Championships (A1200)	54,90
Alien Breed Tow. Ass. (A+A1200)	59,78	F17 Challenge	39,04	Soccer Superstars (A1200)	79,30
Apdya	28,06	Fantastic Dizzy	41,48	Soccer Superstars	79,30
Arcade Pool	32,94	Fire Force	21,96	Super Stardust (A1200)	79,91
Assassin	28,06	Flight of the Intruder	26,84	Surf Ninjas (A1200)	28,06
Back to the Future 3	28,06	Fury of the Furries	52,46	Tornado (A1200)	57,34
Body Blows	24,40	Gear Works	28,06	Tornado	54,90
Body Blows + Superfrog		Genesis	52,46	Total Carnage	21,96
+ Overdrive	64,66	Lords of Time	30,50	Trolls (A1200)	25,66
Body Blows Galactic (A1200)	79,91	Mean Arenas	21,96	Trolls	23,18
Brides of Drakula	28,06	Mentor	35,38	Uridium II (A+A1200)	39,04
Cardiacc	19,53	Oscar (A1200)	28,06	Whizz (A1200)	34,16
Dangerous Streets	28,06	Oscar	25,62	Whizz	31,72
Deep Core	21,96	Overdrive	24,40	Winter Supersports	23,18
Demon Blue	17,08	Project-X	39,04	Worlds of Legend	46,36
Eksperyment Delfin	34,16	Qwak	39,04		

PC CD ROM

Animals	51,24	Soccer Superstars	79,30	Walls of Rome	51,24
Jack Nicklaus Golf	51,24	Space Shuttle	51,24	Whizz	39,04
Oceans Below	51,24	Tornado	61,00	Worlds of Legend	51,24
Rally Championships	67,10	Ultimate Body Blows	84,18		

PC

Addiction	34,16	Gear Works	28,06	Surf Ninjas	28,06
Alien Breed	36,60	Genesis	52,46	Tornado	57,34
Arcade Pool	45,14	Oscar	30,50	Trolls	25,62
Classic Collection	52,46	Project-X	59,78	Ultimate Body Blows	79,91
Dangerous Streets	28,06	Rally Championships	34,77	Vathalla	46,36
Demon Blue	17,08	Silverball	40,26	Walls of Rome	46,36
Euro Soccer	28,06	Soccer Superstars	79,30	Whizz	35,38
Flight of the Intruder	26,84	Stunt Driver	19,52	Winter Supersports	23,18
Fury of the Furries	52,46	Superfrog	59,78	Worlds of Legend	46,36

Commodore 64 (kaseta)

Back to the Future III	8,00	First Class	6,00	S.T.U.N. Runner	5,50
Blade Runner	5,50	Footballer of the Year 2 (Dysk)	6,00	Skate Wars	5,50
Cyberball	5,50	Hero Quest	9,50	Spy who loved me	5,50
Demon Blue	5,50	Impossible	5,50	Switchblade	5,50
Dragon Spirit	5,50	Klaxx	5,50	Teenage Mutant Hero Turtles	6,00
Elvira Arcade Game	8,00	Mega Collection	19,50	Vindicator	5,50
Elvira II (Dysk)	19,50	Nightbreed	5,50	Winning Team	15,00
Escape From the Planet of the Robot Monsters	5,50	Puffy's Saga	5,50	Winter Supersports	8,00
Fernandez Must Die	8,00	Puzznic	5,50		
		Rodeo Games	5,50		

ZAPOWIEDZI

Alfred Chicken	CD32	39,00	Dawn Patrol	Amiga	89,00	Campaign 2	PC	98,50
All Terrain Racing	CD32	74,50	Dreamweb	A 1200	89,00	Dawn Patrol	PC	98,50
Kingpin	CD32	52,00	Dreamweb	Amiga	89,00	Dreamweb	PC	98,50
Overkill + Lunar-C	CD32	39,00	Kingpin	Amiga	40,00	Evasiv Action	PC	49,00
Alfred Chicken	Amiga	37,00	Out to Lunch	Amiga	37,00	World Cup Year 94	PC	89,00
All Terrain Racing	Amiga	72,00	Seek and Destroy	Amiga	39,00	Dawn Patrol	PC CD ROM	100,00
Campaign 2	Amiga	89,00	World Cup Year 94	Amiga	77,00	Dreamweb	PC CD ROM	100,00
Crystal Dragon	Amiga	52,00	Zeewolf	Amiga	69,50	World Cup Year 94	PC CD ROM	91,50

* – Program posiada instrukcję tylko w języku angielskim.

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.

Wszystkie ceny podane są w złotych i są cenami detalicznymi, zawierają w sobie podatek VAT, nie zawierają kosztów przesyłki. Firma MarkSoft wysyła katalogi po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znacznikiem (prosimy podawać typ komputera).

☐ Lipińska 2, 00-968 Warszawa, skr. poczt. 114

☐ tel.: (0-2) 663-93-90

☐ fax: (0-2) 633-92-98

SHADOWCASTER — PC

Jak zatutaj przywódcę zgrai w starej kopalni, który nawala mnie kołczatką? Odpaliłem w niego 3 powiewy śmierci Opsisa i waliłem go przez pół godziny bumerangiem, a on jak stał tak stoi. Ten sam problem miałem z podwodnym królem. Gdy doszedłem do tej części gry, gdzie się nurkuje Kahpa, gra się słocifa, tzn. gdy próbuję zapisać stan gry na ekranie wyskakują cyferki i literki. Czy można coś z tym zrobić? Marcin Nowak

Jedynym lekarstwem na wyskakujące cyferki jest sprawna, legalna wersja gry. Niejasno opisujesz miejsce, w którym się znajdujesz, ale jedno jest pewne — obu wspomnianych bydlaków da się usiec bez żadnych dodatkowych sztuczek. Bumerang schowaj za pazuchę, bo z jego siłą można tępić muchy, na herszta wilkołaków z kopalni potrzebne są czary (w postaci pałeczek wands) oraz porządny oręż.

SIMCITY 2000 — PC

Gdy buduję domy, ukazuje mi się zamiast domów tylko kwadrat. Czy to są działki, do których potem zaczyna napływać ludzie? W takim razie co zrobić aby zaczęli napływać? R. W., Środa Wlkp.

Dać im prąd oraz podłączyć hydraulikę.

Kiedy należy wpisać hasło do przepływu gotówki (SS'15). Piszę je i nic. Odzywa się tylko jakiś głosik i coś tam gada. Czy da się skończyć tę grę, jeśli tak to jak? Kane

Hasło działałoby tylko w jednej konkretnej wersji gry, która widać nie dotarła do Polski.

SIMON THE SORCERER — PC

Jak wziąć wodę ze studni koło domku wiedźmy, i jakie rzeczy są do tego potrzebne? Jak ukrącić wiedźmie miotłę? Jak z nią gadać? Jak otworzyć drzwi nad kopalnią drarfów (tam, gdzie była lista zakupów)? Jak dostać się z drugiej strony olbrzyma i co zrobić z drzewem? Karol Kwiatek

Wody nie weźmiesz, do domu wiedźmy wejdziesz normalnie, ale miotła (próba jej kradzieży) posłuży do wywołania czarownicy. Drzwi nad kopalnią nie otworzysz od strony zewnętrznej. Aby dostać się na drugą stronę (obok olbrzyma) musisz odpowiednio go sprowokować tak aby zwałił drzewo.

THEME PARK — PC

Jak postawić wejście do basenu? Ziutek

Może chodzi ci o wodny tor, zwyczajnie wzdłuż toru. Możliwe, że masz także na myśli basen, który ma za zadanie tylko upiększyć park — ten jednak nie służy do żadnych rozrywek.

Gdy chcę sprzedać park wyskakuje opcja, aby włożyć dysk 4. Tymczasem czwarty dysk jest właśnie w stacji dysków. Mafioza

No to klops, piraci spartolili grę, albo padła dyskietka.

Gdzie jest żarówka z wynalazczością? Szukam tej ikony i nic. Niby jest tam coś, co zmienia swój kolor na zielony lub czerwony, ale nie jest to nic, co byście opisali. Proszę o pomoc, najlepiej zdjęcie. Hitman

Poszukaj raczej zaworów i czerwonego płynu, który będziesz przelewał (to gotówka przydzielana na wynalazczość).

THEME PARK — Amiga

Dlaczego dzieci nie chcą wchodzić do morza, kolejki wodnej, samochodów, kolejki górskiej? Ted i Nico

Dlatego, że nie puściłeś do wejścia ogrodzonego linkami pasażu bądź dlatego, że nie uruchomiłeś urządzenia poprzez zmianę ikonki światła na zielone.

Czy na A600 jest możliwość budowy wesołego miasteczka w innym zakątku globu, czy tylko w tym co zaczynam? Gdzie jest widoczne ile zarobiło na siebie wesołe miasteczka? Moją znową są śmiecie, ale nie te co leżą na chodniku, tylko ich skupiska na trawnikach. Jak się ich pozbyć? Gdy nacisnę prawym guzikiem na opcje z chodnikiem, a potem lewym to pokazują się jakieś wiatraczki i strzałki na chodniku. Do czego one służą? Wojtyła

Także na A600 istnieje możliwość budowy wesołego miasteczka w dowolnym punkcie globu, pod warunkiem, że w trakcie prowadzenia lunaparku w Anglii dorobisz się pieniędzy i będzie cię stać na zapłacenie kilku milionów na dzierżawę innego terenu. Posiadane aktualnie pieniądze widzisz pod ikonką dolara, zaś wynajmuj sprzątaczy, by pucowali lunapark. Owe strzałki są mało ważne, oznakowane nimi płytki z drogą mają tę cechę, że dzieciakom łatwiej spacerować, gdy mają wskazane kierunki. Są one nieco droższe od standardowych chodników.

Zdziwiłem się bo gra jest tylko na 2 dyskach — ile waszym zdaniem powinno być dyskietek? Po uruchomieniu gry zgodnie z waszymi wskazówkami, buduję budkę z lodami i choć przesunąć ekran, a tu ani w prawo ani w lewo. Ravage

Kupiłeś trefną wersję demo, w dodatku kupiłeś ją od pirata, co już samo w sobie skłania do udzielenia ci nagany. Pełna wersja (można w niej przesunąć ekran) wydana została na 6 dyskach w wersji na PC przez IPS Computer Group.

Gdy psuje mi się karuzela i leci z niej dymek to dzieci i tak się kręcą. Czy to znaczy, że i tak będę dostawał jakąś kasę? Striker

Będziesz dostawał, ale przestanieś gdy sprzęt eksploduje, dlatego zawczasu wymień karuzelę bądź wyślij do niej mechanika.

TREASURE ISLAND DIZZY — PC

Jak wziąć woreczek w kopalni za glazami? Ja

Wysadzić glaz dynamitem (dynamit + detonator za glazem).

Tylko jedna nazwa się zgadza (RUBBER SNORKEL). Oprócz tego u mnie jest jakaś pasta do zębów, minikamera video i full innych niezidentyfikowanych klamotów. Poza tym, nie mogę wejść na chmurki znajdujące się obok domków na drzewie. Gall Anonim

Wiele przedmiotów jest w tej grze zbędne, a co do chmurki to spróbuj z innej strony. Nasz opis powstał na podstawie wersji na Amigę.

TREASURE ISLAND DIZZY — Amiga

Jak zebrać monetę na maszynie zatopionego statku? Scorpion

Skacząc z drzew na prawej wyspie.

UFO: UNKNOWN ENEMY — PC

Przebadalem już wszystko, uzbrajam ludzi w wyrzutnię „small launcher”, ogłaszam wrogów i po zakończeniu misji dostaje informację, że nie mam działającego „alien containment” i obcy zmarli, pomimo tego, że w bazie mam dwa „alien containment” i 60 naukowców. Fisher

„Alien containment” to pomieszczenia do przechowywania ufoków — rozwiązaniem twojego problemu będzie ich wynalezienie i wybudowanie.

ULTIMA UNDERWORLD 2 — PC

Na 5 poziomie zamku Lorda Britisha jest gem, który przenosi do równoległych światów. Przeniósłem się do PRISON TOWER, KILLORN KEEP i THE LOST CITY OF ARDOUNOUS, a dalej nie mogę się dostać (kamień nie chce mnie teleportować). Jak rozwiązać ten problem? W KILLORN KEEP dostałem od Altary magiczny sztylet z poleceniem zabicia magicznego „Lurkina”. Gdzie go szukać? Traveler

„Podróżniku”, szukaj nie Lurkina, ale Listenera, mniejsza zresztą o nazwy. Dopadniesz go w części SE poziomu 4 Sewers. Potem wróć do Altary i powiedz jej o wykonaniu zlecenia, da ci między innymi artefakt niezbędny do zdjęcia klątwy z Zaginionego Miasta w Ice Caverns. Ogólnym celem gry jest odnalezienie ośmiu gemów, otwierających teleporty do kolejnych światów. Oto ich kompletna lokalizacja: Prison Tower (poziom 6) ma go kapitan straży Borne. W Killorn Keep (2) gem ukryty jest za sekretnymi drzwiami. W Ice Caverns (2) leży na skrawku ziemi na końcu lodowej ścieżki (S). W Talorus (2) leży pośrodku jeziora lawy. W Pits of Carnage (1) posiada go Dorstag. W Mage Academy otrzymuje się gem po wykonaniu ośmiu testów. W Etheral Void (1) gem znajduje się wewnątrz grobowców. W Tomb of Praecor Loth (1) jest na NW od miejsca startu.

UNIVERSE — Amiga

Gdy jestem na asteroidzie, to mem otwieram panel sterujący anteną, żelastwa nie da się wsadzić, jedynie płytkę ze scalakami. Co dalej robić by przejść do city? Podajcie nazwy ikon. Hitter i Hans

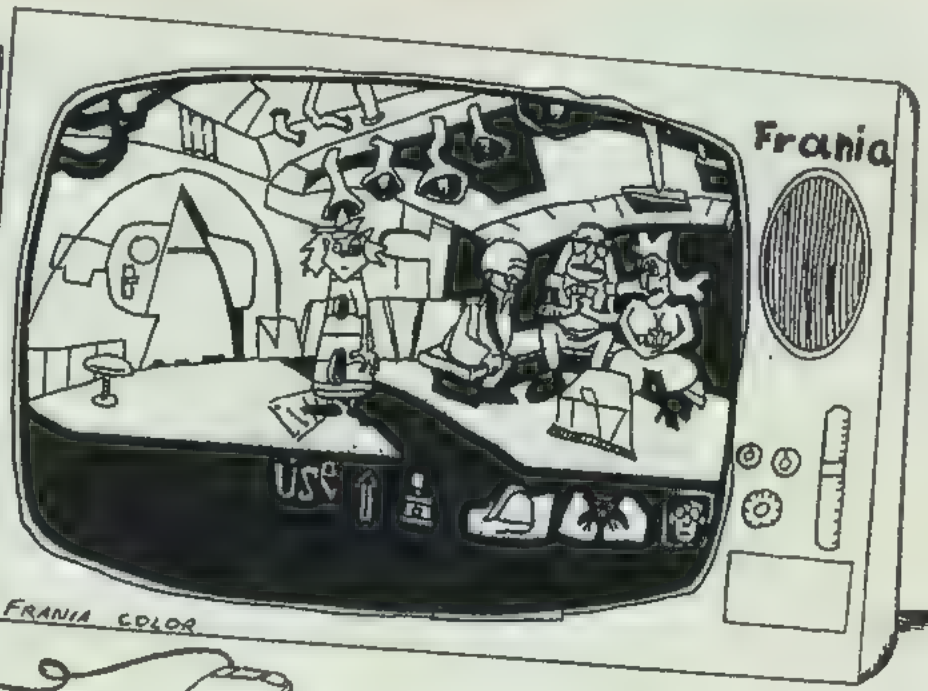
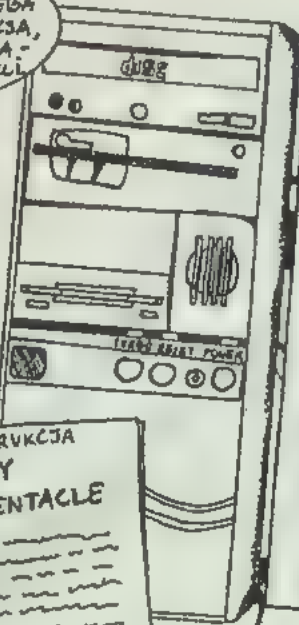
Należy uruchomić komputer i użyć opcje uruchomienia przejścia na Gavric Homeworld oraz wyłączyć system wentylacyjny.

Co zrobić, aby Silphinea otworzyła drzwi? Luczek

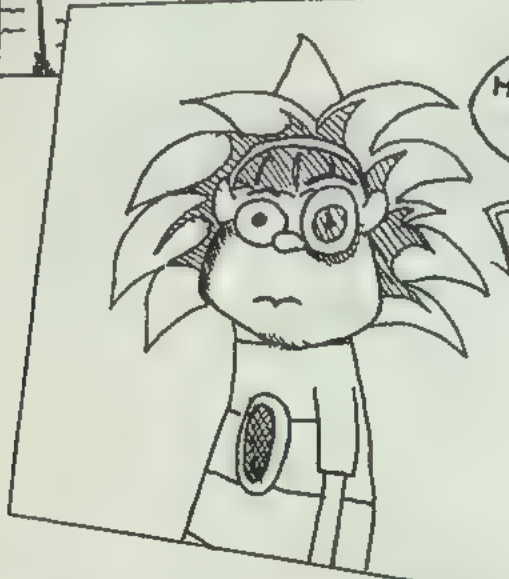
Zniszcz lasery (lusterkiem).



TERAZ
BĘDZIE TRZEDA
RZUCIĆ SKUNKSA,
DY SIĘ WYSTRA-
SZA I WLECIE.



INSTRUKCJA
DAY
OF THE TENTACLE



A JA
MAM INNY
POMYSŁ.



Barczobaszi 96'



**i TYLE
ICH
WIDIELI.**

**AMIGA****PC****PEGASUS
SUP. NINTENDO
SEGA****C-64****CD 32****PC
CD ROM****ST****ZADZWOŃ LUB POPROŚ LISTOWNIE O KATALOG****NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER****ZAPEWNIAMY CI DOSTĘP DO WSZYSTKICH PROGRAMÓW
SPRZEDAWANYCH W POLSCE****POSIADAMY WSZYSTKIE NAJLEPSZE NOWOŚCI.****KAŻDY PROGRAM ZAWIERA KUPON KONKURSOWY - NIESPODZIANKĘ!****OLBERT Sp. z o.o. ul. Filtrowa 68
02-055 WARSZAWA****tel./fax (2) 658 39 44, tel./fax (2) 658 48 85****SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA**

- ◆ JOYSTICKI
- ◆ CD-ROMY
- ◆ FILTRY MONITOROWE
- ◆ DRUKARKI
- ◆ DYSKIETKI
- ◆ TAŚMY BARWIĄCE
- ◆ KARTY MUZYCZNE
- ◆ KLAWIATURY
- ◆ MYSZY
- ◆ PUDEŁKA NA DYSKI
- ◆ STOLIKI KOMPUTEROWE
- ◆ i inne

**KOMPUTERY PC I AMIGA
NA RATY**Dla mieszkańców woj. warszawskiego
i województw sąsiednich.**Z DOSTAWĄ DO DOMU** na nasz koszt

- ◆ Pierwsza wpłata już od 10%
- ◆ Maksymalny okres kredytowania 24 miesiące
- ◆ Oprocentowanie już od 1,6% miesięcznie

**PRZYJMIEMY W ROZLICZENIU
TWÓJ UŻYWANY KOMPUTER****CENY DNIA!** ZADZWOŃ
NAPISZ**ŁĄCZNIE:****KILKASET
POZYCJI**

CLASH OF STEEL (opis w SS'14) wbrew pozorom nie jest łatwą grą. Dlatego, żeby ułatwić wam życie podajemy ogólne wskazówki strategiczno-operacyjne.

W artykule nie opisaliśmy dokładnie wszystkich możliwości sterowania akcją gry mających istotny wpływ na przebieg operacji militarnych (uzycie jednostek spadochronowych oraz tworzenie konwojów i desantowanie zakreślanych wojsk). Popelniliśmy również błąd, który teraz naprawiamy (nieodkryte opcje - **HIDDEN** i **FAVOR** z submenu **COMP** z menu wstępnego)

JEŚLI JESTEŚ HITLEREM

1. Podczas ataku na **POLSKĘ** jednostki fińskie pozostają niewykorzystane; można ich użyć do zdobycia **NORWEGII**, a później podczas ataku na Francję podbić niemu **SZWECJĘ**, wreszcie na początku ataku na **ZSRR** zdobyć **LENINGRAD**. Te operacje należy przeprowadzić jako desanty morskie na **OSŁO**, **SZTOKHOLM** i **LENINGRAD**, poprzedzone bombardowaniem portów przez okręty, do czego używa się, tak jak przy ataku lotniczym, opcji **STRIKE**. Jest niezgodne z historią, ale za to jak uatrakcyjnia grę!

2. Kiedy atakujesz **FRANCJĘ**, nawet nie próbuj zdobywać **LINII MAGINOTA**. Za to atakami przez **BENELUX** zdobądź **PARYŻ**. Jeżeli zależy ci na czasie (a powinno!) i chcesz szybko założyć rząd **VICHY**, to doprowadź swoje jednostki pod inne miasta (najczęściej wystarczą dwie pod **BORDEUX**, w tym jedna pancerna). Jeżeli nie założysz rządu **VICHY**, **FRANCJA** skapituluje dopiero po zdobyciu wszystkich miast francuskich na kontynencie europejskim.

3. Zaraz po zdobyciu **FRANCJI** i po przystąpieniu do wojny **WŁOCH** masz bardzo duże szanse na nakłonienie **HISZPANII** do przystąpienia do wojny po twojej stronie (używaj opcji **PRESS**). Poza dodatkowymi jednostkami da ci to możliwość zdobycia **GIBRALTARU** (wyslij silne niemieckie jednostki i lotnictwo). Zdobycie **GIBRALTARU** pozwoli ci swobodnie przemieszczać okręty z morza **ŚRÓDZIEMNEGO** na **ATLANTYK** i na odwrót, a odbierze tę możliwość aliantom; wtedy dni wojnej **ANGLII** są już policzone.

4. Zaatakuj **ZSRR** zanim **STALIN** zaatakuje ciebie, nawet gdyby miało to oznaczać wojnę na dwa fronty. Wtedy możesz łatwo nakłonić **Bułgarię**, **Rumunię** i **Węgry** do walki po twojej stronie.

5. Na początku gry ustaw w opcji **CONFLICTS** wsparcie **RUMUNII** w konflikcie z **ZSRR** oraz **BULGARII** w konflikcie z **JUGOSŁAWIĄ**. To zmusi później te państwa do walki po twojej stronie.

6. Gdy zdobędziesz **LENINGRAD**, **STALINGRAD** i **MOSKOWĘ**, w każdej turze, **RUSSIAN COLAPS VALUE** będzie wzrastał o 3 punkty. Możesz przyspieszyć ten wzrost zdobywa-

jąc jeszcze **GORKI**, **KAZAŃ**, **SEVA-STOPOL** lub **SARATOW**. Wtedy los komunistów będzie już przesądzony.

7. Wystawiaj włoskie pancerniki.

8. Gdy twoja jednostka zbliży się do sowieckich pionierów, komputer wycofa tę jednostkę. Można to wyko-

e) jak najszybciej zdobądź **LIBIĘ**.
2. Wariant ryzykancki to... idź na odsiecz **POLSCIE!!!**

a) wyląduj w **HAMBURGU**, co pozwoli ci przemieścić flotę na **BAŁTYK** i zdobyć wszystkie tamtejsze porty.

ufortyfikowany, gdyż prawie zawsze atak spadochroniarzy na taki teren jest udany. Jednak w programie jest jakiś błąd, gdyż nigdy nie można zaatakować **Francji** spadochroniarzami z **Anglii**; najpierw trzeba ich przewieźć przez morze, na kontynent.

CLASH OF STEEL

PORADNIK STRATEGICZNO-OPERACYJNY

rzystywać do łatwego zdobywania miast. Ciągłe wycofywani pionierzy nie zdają ufortyfikować żadnego miasta, a takie jest łatwe do zdobycia.

JEŚLI JESTEŚ STALINEM

1. Jeśli nie masz jednostki pionierów to natychmiast ją wystaw.

2. Jeśli zaczniesz we wrześniu 1939, to ufortyfikuj **ODESSĘ** i **RYGĘ** (potrzebni pionierzy), a następnie ulokuj tam swoje największe jednostki (fronty). **MIŃSKA** nie da się obronić, ale broń go jak najdłużej możesz. Postaraj się nie oddać **NIEMCOM KIJOWA**.

3. Jeśli zaczniesz w 1939 roku, możesz przejść do ofensywy już zimą 1941. Jeśli później, to zimą 1941 możesz jedynie odbić **STALINO** i **KURSK** (jeżeli je stracisz), a do ofensywy na całym froncie możesz przejść dopiero rok później.

4. Nie śpiesz się z wystawianiem lotnictwa, będziesz go potrzebował dopiero pierwszej wiosny twojej ofensywy.

5. Pamiętaj, że niemieckie zagony pancerne potrzebują zaopatrzenia, dlatego przerwanie ich linii komunikacyjnych, nawet za cenę pewnych strat, da ci czas, który będzie ci bardzo potrzebny na mobilizację nowych jednostek. Komunikacja musi być przerwana przez dwa impulsy - wtedy czołgom zabraknie amunicji i paliwa i... staną się twoim łupem.

JEŚLI KONIECZNIE CHCESZ BYĆ DEMOKRATĄ,

to masz dwa warianty działań: ostrożny i ryzykancki; wybór zależy od klasy przeciwnika (decydujesz o tym konfigurując grę w menu wstępnym). Ryzykancko możesz grać wtedy, gdy przeciwnik jest słaby, ale i wtedy, gdy jest bardzo silny i może uporać się z **ZSRR** przed końcem 1944 roku (wówczas możesz nie mieć innego wyjścia). W takim przypadku śmiało ofensywa we wrześniu 1939 roku jest jedyną rzeczą, która może powstrzymać nieprzyjaciela.

1. Wariant ostrożny:

a) zmobilizuj grupę armii i ulokuj ją w **GIBRALTARZE**,

b) nie wystawiaj jednostek francuskich,

c) nie wychylaj nosa zza **LINII MAGINOTA**,

d) pilnuj abyś na **PÓŁNOCNYM ATLANTYKU** i na **MORZU PÓŁNOCNYM** miał przez cały czas przewagę,

b) jednostkami francuskimi zdobądź najpierw **KOLONIĘ**, potem (jeśli zdążyś) **HANNOVER**,

c) przedź do obrony dopóki nie wystawisz grupy armii **DE GOULA** i kilku innych silnych jednostek,

d) Niemcy posiadając niewiele miast będą miały małe możliwości mobilizacyjne. Przy odrobnie szczęścia możesz wygrać wojnę już latem 1941!

JEŚLI CHCESZ BYĆ DOBRYM TAKTYKIEM

1. Atakuj zawsze jednostką silniejszą słabszą. Najlepiej kilkoma jednostkami swoimi jedną nieprzyjacielską. Oszczędność w użyciu swoich jednostek zapewni opcję **ASSAULT**.

2. Jednostek pancernych używaj do szybkich rajdów dla zajmowania nieprzyjacielskich miast oraz do niespodziewanych ataków na jednostki lotnictwa, pionierów i słabe korpusy piechoty. Używaj ich również do okrażania nieprzyjacielskich jednostek.

3. Silną jednostkę nieprzyjacielską najpierw zaatakuj lotnictwem, później jednostkami lądowymi.

4. Broń się w miastach, najlepiej ufortyfikowanych. Pionierów używaj tylko do fortyfikowania miast, a nie do walki!

5. W jednym impulsie nie wyczerpuj możliwości bojowych swoich jednostek w trakcie ataku. Jeśli siła twojej jednostki spada do 1 lub 0 staje się łatwym łupem przeciwnika. Atak taką jednostką grozi jej zniszczeniem. Wyjątek: grupy armii (**Alianci** i **Niemcy**) oraz fronty (**Sowieci**).

6. Jeśli masz duży potencjał militarny (miasta), to wystawiaj nowe jednostki lotnictwa strategicznego i wspieraj badania naukowe nad nowymi rodzajami broni. To się opłaca.

UZUPEŁNIENIA DO OPISU

1. Jednostki spadochronowe

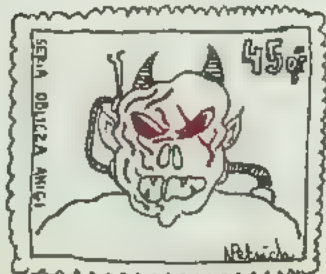
Jednostki spadochronowe mogą walczyć nie tylko jak zwykła piechota. Można zorganizować desant powietrzny. Jednostkę spadochronową trzeba przemieścić do miasta lub obok i wskazać dla niej opcję **PREPARE**. Jeżeli w pierwszym lub drugim impulsie niedaleko miejsca gdzie stacjonują spadochroniarze użyjesz opcji **ASSAULT**, to do jednostek, które mogą uczestniczyć w ataku dołączy się jednostka spadochronowa. Szczególnie przydatna jest ona przy ataku na teren

2. Desant morski

Jest to operacja, którą można wykonać jedynie w pierwszym lub drugim impulsie, przy czym w miejscu wylądunku musi być dobra pogoda. Jeżeli te warunki są spełnione i chcesz desantować swoje jednostki, to musisz najpierw przemieścić okręty transportowe na akwen z portami, z których ma wyruszyć konwoj z desantem. Jeżeli punkt docelowy desantu nie znajduje się w tym samym akwenu co port jego załadunku, to trzeba roznieść przynajmniej po jednym pancerniku na każdym akwenu, przez który ma płynąć konwoj. Po takim rozmieszczeniu jednostek floty można wprowadzić jednostki desantowe do portów w akwenu, w którym umieściłeś okręty transportowe, a następnie wskazać opcję **AMPHIB** i wybrać akwen docelowy. Następnie należy wybrać miejsce lądowania i wskazać opcję **UNLOAD**. Jeżeli nie posiadasz jednostki portowej, lub nie masz wystarczającej siły aby zdobyć jakiś port w ciągu jednej tury, to lepiej desantuj oddziały bezpośrednio na port (chyba że nie jest broniony, wtedy obok).

Zanim zdążyś wylądować jednostki z okrętów transportowych może zaatakować ciebie flota nieprzyjacielska, nawet ta znajdująca się w sąsiednich akwenach, nie mówiąc już o flocie z akwenu przez który przepływa konwoj, czy o flocie znajdującej się w portach akwenu docelowego. Wtedy będziesz musiał rozegrać bitwę morską. Przy przewadze liczebnej pancerników powinienes ją wygrać i nie pozwolić zniszczyć okrętów transportowych. W związku z tym organizując desant morski powinienes zawsze stworzyć konwoj, czyli do zespołu okrętów transportowych przydzielić pancerniki lub krążowniki. Opisane działania związane z dowodzeniem flotą wykonujesz posługując się oknem wywoływanym opcją **NAVY** z menu głównego.

Doc & Plexi



Uwaga! Najlepszy tips na każdą grę na paciecie: wcisnąć CTRL+C a jak nie zadziała to RESET. Nadesłał Marek Ryński. To było w ramach primaapriis, reszta Tipsów jest na poważnie.
Witka Krugioł

AGRICOLA

C-64, Kano
Jeśli grasz na wyścigach, stawiaj na konie: AGRICOLA, ALIBABA, ARCHIMEDES. Masz 85% szans na wygraną.

ALIEN 3

Amiga, Mike „Smycza” Smyczyński
Spauzuj grę, przytrzymaj F1 i naciśnij lewy przycisk myszy. Ekran stanie się zielony. Po wyłączeniu paury N – skipper leveli.

ALIEN BREED 2

Amiga, Maciej Tosza
Kody: 098654 – życia i klucze na full, 736353 – życia, klucze i pieniądze na max., 378829 – klucze na full, 243433 i 000000 – różne efekty.

AMS WOLF

Amstrad, Max-Hacker
Hasła dla kolejnych poziomów trudności (handicapów): 0) K3R56, 1) E3R74, 2) N9U99, 3) W8M10, 4) N6L37, 5) S6152, 6) D1C58, 7) P9V60, 8) M7H21, 9) E2G86, 10) H7Y48, 11) J1T93, 12) F4B11, 13) B0X24, 14) Z3F04, 15) A6P12, 16) AAAAA.

ASSASSIN

Amiga, Jacek Rawicki
Uzupełnienie do tipsa z SS'18. Na szczycie drzewa

trzeba wpisać: NICEVIEW-FROMUPXEREMATE. Dalej jak w tamtym tipsie. Jeszcze C – kontynuacja.

ASTRO MARINE CORPS

Amiga, Sky-Man
Niektóre kody: 1) NOSTROMO, 3) DISCOVERY, 5) ENTERPRISE, 7) DAGOBAN, 9) REPLICANT, 11) KRULL, 13) METROPOLIS.

CARRIERS FORTRESS

Amiga, Bolesław Dycfeld
Jeśli któryś z twoich żołnierzy jęczy, to podejść do niego, a odda ci całą amunicję. Jeśli jej nie ma, odda swój stopień. W misji 19.2 posuwaj się do oporu w lewo, a później w górę. Jeśli zniszczysz mur, otrzymujesz stopień generała. W misji 20.1 gdy dobrze poszukasz znajdziesz rakiety samonaprow-

aby wybrać numer meczu. W czasie gry możesz użyć następujących klawiszy: L – pioruny, I – niewidzialność, G – chodząca kulka, R – osłona (tarcza), S – zając, D – żółw.

DEFENDER OF THE CROWN

Amiga, Mariusz Walaszczyk
Podczas turnieju ustaw kursor na wozie z kobyłą, a zwycięstwo masz w kieszeni.

TIPS & TRICKS

BLUE BAND

C-64, Kano
Kody: 1) AAAA, 2) LATE, 3) COOL, 5) PETS, 6) HIGH, 7) WOLF, 8) GOOD, 9) GAME, 10) VOTE, 11) LOST, 12) JUNE.

BLUE LIGHTNING

Atari Lynx, Marek Lis
Po wpisaniu hasła PLAN grę zaczniesz od drugiej misji OPTION 2 plus prawo lub lewo – bezcka, natomiast samo OPTION 1 powoduje dziesięciosekundowe przyspieszenie.

wadzające, które mogą zniszczyć bunkry.

CARRIER COMMAND

Amiga, Mateusz Młynarski
W czasie uruchamiania gry wpisz: GROWN OLD ALONG WITH ME (z odstępami). Teraz możesz użyć klawiszy + i - z klawiatury numerycznej dla obejścia wszystkich obiektów.

CIVILIZATION

PC, Jasu
Miasta leżące nad morzem warto atakować z morza. W ten sposób miasto nie straci mieszkańców, tak jak to się dzieje po ataku z lądu. Przed końcem gry (tzn. wtedy gdy twój statek kosmiczny prawie doleciał do innej galaktyki) warto wszystkie podatki skierować na luksusy. Obywatele staną się szczęśliwsi, dzięki czemu uzyskasz lepszy wynik (CIVILIZATION SCORE) bo za szczęśliwego mieszkańca dostajesz 2 pkt., za zwykłego 1 pkt, a za nieszczęśliwego komputer odejmuje 1 pkt.

COLOR BUSTER

PC, Kuguar
Kody: 5) EASYLAMER, 10) HUGYOSUBS, 15) ELSZALLAS, 20) GY=BEST, 25) DEKASGECI, 30) SUPERTRAMP, 35) GOTO35, 40) LOVEKATI, 45) CSOKAKATI, 50) INVICTBLE.

CRAZY SPORTS FOOTBALL

Amiga, Jacek Rawicki
Kody do ligi: 1) LCRRTLOIX, 2) 9TLGKRXOF, 3) 7KNBD1555, 4) FCV62H444, 5) VJT8!PKKK, 6) 4WYFVR218, 7) DD7073174. Do wybrania ligi, w której chcesz grać wcisnij L i 1, 2 lub 3 (1 to pierwsza liga). Teraz możesz wcisnąć M i od 1 do 6,

DESERT STRIKE

Amiga, Wojciech Nawara
Żeby zadziałał tips z SS'17 trzeba najpierw wbić kod pięciu (TQQQLOM) lub dziesięciu (BQQQAEZ) żyć. Oprócz tego przy każdym wejściu i wyjściu z mapy masz full energii. Paliwo trzeba niestety uzupełniać samemu.

DOCTOR MARI

PC, Maciej „KickAsso” Nawrot
Wpisz: JAMES BOND AND OLIVER REED WERE NEVER GOOD SINGERS.

DRAGON

PC, Jan Kienig
Efekty specjalne: Karty i czaszki – są w trzech kolorach, otwierają zamknięte drzwi; Helm – dodaje 1% pancerza; Zielona zbroja – daje 100% pancerza; Niebieska zbroja – daje 200% pancerza; Niebieska butelka – daje 1% zdrowia; Mała apteczka – dodaje 10% zdrowia; Duża apteczka – dodaje 30% zdrowia; Niebieska kulka – dodaje 100% zdrowia; Czarna apteczka – superkastet na rękę; Zielona kulka – chwilowa niezniszczalność; Plecak – zwiększa ilość amunicji, jaką możesz unieść; Ubranko – pozwala przebywać w wodzie (chwilę); Pudełko amunicji – duże ilości amunicji; Pojedyncza amunicja – małe ilości amunicji; Monitorek – mapa levelu, łącznik z ukrytymi przejściami.

DRAGON'S LAIR 3

Amiga, Joy
Aby obejrzeć grę wpisz: GEI MORDOC DIRK.

DRUNK

PC, Black Crypt
Gdy zbierasz przyprawę, klikaj na Harvestera. Jeśli zrobisz to szy-



ko zyskasz połowę czasu, gdy w ten sposób Harvester ładuje się dwa razy szybciej

Łukasz „Dune Emperor”

Gdy na radarze na pustyni pojawi się brązowa plamka, wyslij ją jakąś jednostką aby zaatakowała ten punkt. Jest to odchód czerwia i po zaatakowaniu rozpadnie się na wydobywany przez ciebie melanz.

DYNAM

Amiga, Maciej Kolczyński

Nastaw sobie możliwość przeskakowania leveli. Dojść do trzeciej planszy, weź życie, wróc na druga

planszę, a potem znów na trzecią i tak aż do oporu (w ten sposób możesz zdobyć 10 żyć).

FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE

GAME BOY, Karol Holodziej

Kody (z największą możliwą ilością punktów): USA – nie ma, Brazylia – bpdhghrtbdfgjkr, San Marino – chdlghybjdkgkkmk, Monako – ctndgjj2bjdpglnq, Kanada – dmdngnkmbkdpgmpt, Meksyk – ffdsgnkqblwdwnrl, Francja – frds-gnkqblfegpr2, Wielka Brytania – gkdsgrkvblfjgqtn, Niemcy – hcds-grkvbqfjgrvm, Węgry – hpdxgrky-

bqflgswr, Belgia – jhdxgskybvflg-txt, Włochy – jtdxgsklclgflgvys, Portugalia – kmxdgslmctfpgwzx, Hiszpania – lfdxgvlctnfpqjxm, Japonia – lrdxgzlwcwvfqgykw, Australia – mkfthnlwcvfvgzmk.

FIRE FORCE

Amiga, Mike „Smycza” Smyczyński

Sposób na zwiększenie limitu wagi uzbrojenia (26kg). Gdy niesiesz ciężką splotę (np. M60) i chcesz się dobroić podczas walki to rozwal jakiegoś klienta, podejź do niego i naciśnij SPACE. Wymień splotę

wę (SWAP WEAPON), zabierz w wszystkie rzeczy i z powrotem wymień splotę. Będziesz mógł mieć powyżej 26 kg.

GATECRASHER

Amstrad, Marek Lis

Naciśnięcie klawisza E wywołuje wstrząsy zmieniające położenie kłapek.

XXX

PC, Marek Ryński

Na stronie tytułowej poczeka chwilę, pokażą się wyniki, a pod nim cztery kody.

nie oczekasz KOMPUTERA?



Maciej „KickAsso” Nawrot
Gdy walczysz ze smokiem
w świątyni, klękając odnawiasz
energię.

PC, Smuś

Jeśli masz wystarczająco dużo
czasu, możesz przy każdym zbior-
niku z miodem, zamienić się w psz-
czółkę i nalać miód do wagonów,
odkręcając zawór.

AMSTRAD, Marek Lis

Podczas gry można używać na-
stępujących kombinacji klawiszy.
DEL+ESC – restart, DEL+TAB –
zmiana kolorów, DEL+CAPS
LOCK – 1 lub 2 graczy,
DEL+SHIFT – włączanie/wyłącza-
nie muzyki, DEL+1-5 – wybór le-
velu od 1 do 5.

PC, Kamil Poświata

Aby uniknąć trafienia rakieta
Phoenix zmniejsz wysokość do V-
Low i poczekaj aż rakietę cię mi-
nie. Przy innych rakietach minima-
lizuje to skutki ataku.

Amiga, Franek Jr. and Franek

W pierwszym levelu kampanii,
już przy wyjściu (exit) leży MINI-
GUN. Żeby się do niego dostać,
trzeba najpierw wcisnąć przycisk,
który znajduje się za blokami. Na-
stępnie należy podejść do miejsca,
w którym leży karta. W tym miej-
scu otworzy się tajemne przejście
do broni.

Tomasz Januszyk, Goro, Joy
Podczas gry wpisz: AMIGA –
nieśmiertelność i nieskończona
amunicja. Hasło AMIGA musisz
wpisać na mapie. Gdy grasz w kam-
panii to poza powyższymi efekta-



STANOWISKO GRACZA CAŁODOBOWEGO

mi możesz zacząć od dowolnego
miejsca na mapie.

HOLIDAY LASERDISK 1993

Andrzej Mancewicz
Poziom – FLURRY, Kody: 2) UJLDNCCCN, 3) NJLLHCGDCS, 4) JLDLCINECR, 5) LDLCAJNFCK, 6) DLCKLLGCS, 7) LCANNLDHCQ, 8) CINNLDLICJ, 9) CAJHMELJCK, 10) MJHMDLCKCW, 11) OJMLHCELCK, 12) JMDLCKNMCM, 13) MDLCKLNCU, 14) DLCKJNMOCO, 15) LCCOLMDPCK, 16) CINOMELOCU.

Tomasz Konatowicz
Inna wersja tego co wyżej: 2) UJLDNCCCN, 3) NJLDLCCADCY, 4) HLDLCMNECT, 5) LDLCAJNFCK, 6) DLCKLLGCS, 7)

LCANNLDHCQ, 8) CINNLDLICJ, 9) CGKKOLHJCI, 10) KJMDLCKCV, 11) OHOLH-CALCW, 12) IMDLCIOMCK, 13) MELCAJLNCS, 14) DLCKJNMOCO, 15) LCENLMDPCL, 16) CINOMENQCW.

AMIGA STRIK

Amiga, Michał Taciak
Kody: 2) RX6PDY395PM, 3) 9XW56MHCYR7, 4) XTMHFDKRT4X, 5) VSDTLPCJRWK, 6) W4JF3W7LGFR, 7) TGB9T6HPGFR, 8) 7L6JY9WT7SW, 9) NZ9THY3BRW3, 10) LSHGFV-7NLML.

KLAX

Amiga, Jacek Rawicki (Alex)

W czasie gry wcisnij CTRL+4,
a przeskoczysz do setnej planszy.

KSIĄŻE

Atari XL/XE. Kamil & Łukasz
Szyposzyński
Złupione dzielnice uzupełnij
ludźmi, dokładając przy tym do-
datkowo 3000. Przed zakończeniem
roku pozbywaj się armii (napakuj
garnizony). Jeżeli stracisz provin-
cję, ale nie zostanie ona spustoszo-
na, to przed atakiem wyślij poseł-
stwo z prośbą o pomoc. Daj „zero”
dla władcy, otrzymasz 1000 żoł-
nierzy. Po pojawieniu się błędu
w grze, zjedź na sam dół ekranu,
wpisz 6700 REM, wcisnij RE-
TURN, następnie wpisz CONT
i wcisnij RETURN. Na Mazowszu
nie oplaca się trzymać garnizonu
i tak później ta dzielnica zostanie
złupiona.

LASER SQUADRON 2

C-64, Jarosław „ZICO” Kluz
Sposób na szybkie wykończenie
przeciwników. Gdy jesteś we-
wnątrz budynku wrzucić do jakiegoś
pokoju odbezpieczony granat. Te-
raz ustaw się żołnierzem tak, by
miał pod ostrzałem (OPPORTU-
NITY FIRE) zbliżających się wro-
gów. Przez kilka tur żołnierze wro-
ga będą przybywać by zobaczyć co
się stało wykorzystując wszystkie
swoje punkty ruchu. Wtedy mo-
żesz ich łatwo wykończyć.

LETHAL WEAPON

Amiga, Jacek Rawicki (Alex)
ALT+Y+F – mozesz latać,
ALT+Y+D – samobójstwo.

LEARN TO KILL

C-64, Jarosław „ZICO” Kluz
W drugim etapie po opuszcze-
niu jeepa idź ciągle lewą stroną,

Biurow Organizacyjne FULLMAX
ul. Postępu 12, 02-676 Warszawa

serdecznie zaprasza na

II Ogólnopolski Festiwal Mediów i Producentów Tele-Audio-Video

PLAYBOX'95

który odbywać się będzie w dniach
31 marca – 2 kwietnia 1995 r.
w Katowickim „Spodku”

W programie: część artystyczna z koncertem galowym TOP'94 i festiwalem video-clipów, część promocyjno-targowa z promocyjną sprzedażą m.in. gier komputerowych, część seminarijną z dyskusjami panelowymi i konferencją prasową.

Godziny otwarcia: 10.00–18.00 (piątek, sobota), 10.00–17.00 (niedziela)
Dzień „komputerowy” – niedziela

w specjalnym tunelu. Będziesz nieosiągalny dla wroga.

MANAGE MANHOLE

C-64, Spikey

Zamiast dawać Edowi paczkę zrób inaczej. Gdy usłyszysz dzwonek idź do łazienki. Gdy Ed wyjdzie ze swego pokoju, idź tam szybko, weź chomika, kartę kredytową (jest pod chomikiem) i monety ze świniki. Gdy Ed wróci daj mu chomika i zwińaj Monet nie używaj od razu w teleskopie. Daj je Bernardowi, gdy przyjdzie naprawić kable (odczyta on numer). Klucz do więzienia znajdujący się na żyrandolu zdobędziesz w następujący sposób: W bibliotece weź kasety, ze strychu – płytę. W pokoju muzycznym puść płytę i nagraj dźwięk na kasety. W pokoju z żyrandolem puść kasety w magnetofonie.

MENTAL KOMBAT

PC, Chaos Unlimited

Na ekranie opcji wciśnij F10, włącz CAPS LOCK i wpisz DIP, da to ekran z numerami 0-8: 0) FATALITY, 1) GORE, 2) MUZYKA, 3) KOMIKS, 4) FATALITY AGAIN, 5) FREEGAME, 6) VOCAL, 7) Spróbuj a zobaczysz, 8) INNE VOCALE.

PC, Scorpio

Można też trymać SHIFT i wpisać DIP. Ad 1) krew on/off, 3) po GAME OVER ukaże się adres pod którym możesz zamówić komiks na podstawie Mortala, 4) przeciwnicy robią ci FATALITY za każdym razem, 5) FREE PLAY czyli nieskończone credits'y.

PC, Striker

Fatality SCORPONEM można wykonać także kombinacją: low punch, góra, góra.

MORTAL KOMBAT 2

Amiga, Maciej Dakowicz

W menu OPTIONS wpisz trzy razy z klawiatury: WEDZ i zatwierdź wszystkie klawiszem B. Pojawi się tajne menu, w którym możesz zrobić absolutnie wszystko.

Rudy I02

Na ekranie tytułowym wybierz SELECT i gdy już tam będziesz wpisz trzy razy DIAGNOSTICS (oddzielaj spacją) a następnie wstakaj wszystkie litery na klawiaturze trzy razy. Jesteś w ukrytym menu DIAGNOSTICS.

MOTURHEAD

Amiga, Andrzej Soja

Jeśli wzięłeś cołą lub sloik, to rzuć nim w przeciwnika (FIRE + dot).

NEVER MIND

Amiga, Mateusz Młynarski

Kody: 0) MMMRHM, 1) AMMRHA, 2) HMMRHH, 3) VMRRHV, 4) PMMRHP, 5) GMMRHG, 6) IMMRHI, 7) RMMRHR, 8) MAMRHW, 9)

AMMRHN, 10) HAMRHZ, 11) VAM RHT, 12) HMMWHH, 13) CMMRHQ, 14) IAMRHB, 15) RAMRHF, 16) MHMWHM, 17) AHMWH, 18) HMMWHJ, 19) VHMWHV, 20) PHMWHP, 21) GHMWHG, 22) IHMWHI, 23) RHMWHR, 24) MVMWHM, 25) AVMWHN.

NOVA

C-64, Dariusz Lekki

Kody: 1) WELCOME, 2) SPLITTING, 3) CROSSING, 4) EASY GOING, 5) LABIRYNTH, 6) LITTLE PROBLEM, 7) INSIDE OUT, 8) UPSIDE DOWN, 9) REPLICATION, 10) DESTINATION, 11) TERMINATION, 12) FOREST GROVE, 13) DESTINATION 2, 14) MAD DREAM, 15) STONEHENGE, 16) SPIDERNET, 17) RIGHT BLOCKER, 18) KNIGHTMARE, 19) TIMING PROBLEM, 20) BRAINBUSTER, 21) NO INSPIRATION, 22) 3RD DESTINATION, 23) THE TWO PROBLEMS, 24) SURPRISING EVENT, 25) BORING FRIDAY, 26) NEAR THE END, 27) JUST DO IT.

NOPOST

PC, Chaos Unlimited

W trakcie gry: CTRL+F10 wywołuje menu żywiolów, CTRL+F9 – zabija wszystkich rebeliantów, CTRL+F11 – nieskończone surowce, CTRL+F12 – ustawia edukację, morale i zbrodnie na max. lub min.; zależy ile razy nacisniesz.

śli masz małe doświadczenie w walce z miastami posiadającymi forty, atakuj je z ładu. Pokonując piratów pytaj o TREASURE FLEET lub SILVER TRAIN. Mając te informacje pływaj do miast, w których aktualnie znajdują się skarby i atakuj.

POLICE QUEST 3

PC, Killer

Kod do szafki w komisariacie: 776.

POWER SISTERS

C-64, Bula

Działanie magicznych przedmiotów (po spacji): Zegarek – zatrzymuje na pięć sekund wszystko co się rusza, Bomba – zabija stworki znajdujące się w zasięgu planszy, Gruszka – umożliwia chodzenie po ogniu, Różdżka – przy jej pomocy możesz rozpocząć zbieranie przedmiotów od początku.

PREMIER MANAGER

Amiga, Bodzio

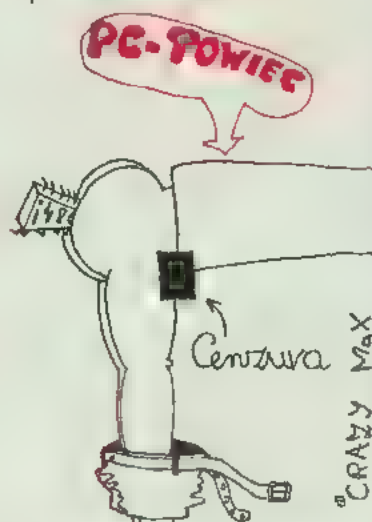
Zadzwoń pod numer 753423, a dostaniesz nowego bramkarza ze wszystkimi zdolnościami na 99.

PRINCE OF PERSIA

PC, Ad.W

Sposób na pokonanie rozpadającego się mostu: stań za słupem (poprzedni obrazek), biegnij w lewo, na moście wykonaj dwa skoki (drugi skok przez kościotrupa), biegnij dalej, skocz pod opadającymi drzwiami i schwyć się krawędzi przepaści.

INTEL
INSIDE



PIKARESI GOLA

PC, Jakub Graydek i Maciej Mazurek

Kiedy na początku gry wybierasz swoją specjalność, to wybierz szpadę. W czasie gry nadarzy się wiele okazji by to wykorzystać (np. gdy walczysz mniejszą ilością ludzi, swą dobrą walką podnosisz morale twoich kompanów i nawet przy dwukrotnej przewadze przeciwnika możesz wygrać bitwę). Je-

QUARANTINE

PC, Michał Dąbski

W misji, w której musisz wrzucić do wody rybkę, wejdź na most i naciśnij E. Gdy masz rozwalić FLYBOY'A – kup śrutówkę. W ostatniej misji, gdy musisz rozwalić toalety nie przejeżdżaj ich, tylko strzelaj (szkoda czasu). Gdy chcesz osiągnąć dużą prędkość i z nikim się nie zderzyć, jedź częstowo po poboczu (baterie nie wy-



sprawdź czy kupujesz taniej!

tytuł:	komputer	cena:
7th Guest	PC CD	69.00
Advanced Military System	CDTV/32	40.00
Amazing Spiderman	AMIGA	34.80
Amilekt mini	AMIGA	9.50
Amilekt pro (edytor tekstu)	AMIGO	33.50
Atlantida	AMIGA	15.50
Aulo katalog	AMIGA/PC	28.50
Brian the Lion	CD32	55.00
CD32 gamer (7 rodzajów)	CD32	25.90
Cinderella (Kopciuszek)	CDTV/32	25.90
Coloris: opis AMIGA 11/94	AMIGA	13.50
Defender of the Crown 2	CDTV/32	74.70
All Dogs to Heaven	CDTV/32	29.90
Doom 2 (nowość)	PCCD	170.00
Erotic Gallery (6 części)	PCCD	35.00
F15 Strike Eagle	AMIGA/PC	29.90
FIFA soccer	PC/PCD	59.90
Firma 5.0	AMIGA	115.00
Gabriel Knight	PCCD	65.00
Geografia Polski (2 dyski)	AMIGA	9.50**
Geometria	AMIGA/PC	18.50
Giełda światowa	AMIGA	18.50
Greene (golfl)	AMIGA	24.50
Groliers Encyklopedia (2CD)	CD32/PCD	95.80
Hounds of the Basenavilles	CDTV/32	41.90
Indy Car Racing	PC	79.30
Jezz Jack Rabbit	PC	29.50
Kajko i Kokosz	AMIGA	34.50
Knights of the sky	AMIGA	28.90
Koncepty: z fizyki: opis AMIGA 12/94	AMIGA/PC	19.50
Koncepty: z gramatyki i polskiego	AMIGA	19.50
Last Ninja 3	CD32	86.90
Mad Dog Mc Cree	PCCD	84.50
Mad Dog Mc Cree 2	PCCD	87.50
Magiczne szklki, opis AMIGA 11/94	AMIGA	13.50
Mega Race	PCCD/CD32	84.80
Morph	CD32	65.90
Music Super Pack (4 dyski)	AMIGA	19.50
Myst	PCCD	89.95**
Myth	CD32	75.40
Orthogralis(3 dyski)	AMIGA	86.50
Pinball Fantasies/Sleepwalker	CD32	74.70**
Plagiarism liceum	AMIGA	24.50
Pitagoras matematyka	AMIGA	24.50
Pitagoras podstawówka	AMIGA	24.50
Plain Brown Wrappad (sest)	CDTV/32	86.90
Prog. Antyzy polski: opis AMIGA 12/94	AMIGA	24.90
Psycho Killer	CDTV	41.90
Puzzle EXE (2 dyski), opis AMIGA 12/94	AMIGA	15.00
Rebel Assault	PCCD	105.00**
Seawolf	PCCD	72.90
Sex puzzle	AMIGA	15.55
Sexual fantasies (sest)	CDTV/32	60.50
Sheer delight (sex)	CDTV/32	60.50
Super Graphic Pack (4 dyski)	AMIGA	19.50
Theme Park	A1200/PC/PCD	80.00
Town with No Name	CDTV	39.90
Jnder a Killing Moon (4CD)	PCCD	220.00**
Was is des? opis AMIGA 10/94	AMIGA/PC	24.90
Who Shot Johnny Rock?	PCCD	74.90**
Wing Commander	AMIGA	27.50
Wrath of the Demon	CD32	37.30

... I wiele więcej !!

Actualny spis po przesłaniu koperty i znaczka

zamówienie przyslij na adres:

EXE AHP, skr. poczt. 163,
53-650 Wrocław 53

lub zadzwoń w tej chwili

na jeden z numerów telefonów:

tel. (0-71) 558382,
(0-71) 36673 w.16
fax (0-71) 558382

Zapraszamy również do stoliska firmowego:

Dom Handlowy „SK”, Wrocław,
ul. Kuźnicza 10, IIp (czynny od 10-19)

Ceny zawierają podatek VAT, należy doliczyć

TYLKO 3 zł. (koszt przesyłki)

Wymienione wyżej ceny

dotyczą sprzedaży wysyłkowej

Uwaga:

atrakcyjna oferta dla sklepów i hurtowni

czerpają się). Uważaj na małe samochody – wypuszczają miny. Nie przejeżdżaj koło muru, bo karabinki i rakiety skutecznie odbiorą ci energię. W piątym levelu większość pojazdów strzela do ciebie bez powodu – załatw je zanim one to zrobią.

RELENTLESS

PC, Tomasz P. „Graff”
W „Aptec” gdzie bierzesz BOTTLE OF SYRUP, w kasie znajdziesz 10 monet i 4 serducha. Po każdym wyjściu z apteki i wejściu ponownie, w kasie znowu jest 10 monet i 4 serca. Podobnie jest w innych miejscach gry, np. kubny na śmiecie, beczki itp.

ROBINSON'S REZAKEM

PC, Bartłomiej Cymry
W znalezionej apteczce po twoim rozbitym statku można znaleźć, w kolejności alfabetycznej: 1) ANTIBIOTIC (antybiotyk) – na stany zapalne, 2) ANTISPASMODIC (środek antyspazmatyczny) – likwiduje skurcze mięśni, 3) ASPIRIN (aspiryna) – przeciw grypie, przeziębieniom i stanom gorączkowym, 4) BANDAGE (bandaż) – na skaleczenia i zaszyte rany, 5) BOTTLE OF ANAESTHETIC (butelka ze środkiem znieczulającym) na liczne i dolegliwe bóle, 6) BOTTLE OF ANTISEPTIC (butelka ze środkiem odkażającym) –

używać przed zaszcieniem lub zabandażowaniem rany, 7) BOTTLE OF ANTI-VENOM SERUM (butelka z serum przeciw jadowi) – na ukąszenia i ugryzienia, 8) BOTTLE OF MORPHINE (butelka z morfiną) – narkotyk przeciwbólowy i uspokajający, 9) CYANIDE CAPSULE (kapsułka cjanu) – silna trucizna, 10) DISINFECTING PELLET (pigulka dezynfekująca) – środek odkażający w tabletkach (do wody pitnej?), 11) NEEDLE AND THREAD (środkie do szycia) – mała chirurgia do dużych ran, 12) PLASMA POUCH (worek z osoczem) – używać przy dużych krwotokach, 13) SEDATIVE (środek uspokajający) – na dreszcze, dla znerwicowanych, lekomanów itd. 14) SUCTION PUMP (pompa ssąca) – ????, 15) SYRINGE (strzykawka) – do robienia zastrzyków, 16) SYRINGE OF ATROPINE (strzykawka z atropiną) – środek przeciwskurczowy i przeciwbólowy przy skurczach żołądka, astmie i w okulistyce, 17) TOURNET (opaska uciskowa) – używać przy krwotokach kończyn, 18) QUININE (chinina) – środek przeciwmalaryczny i przeciwgorączkowy, 19) VITAMIN (witaminy) – niezbędne substancje organizmowe, które trzeba czasami uzupełniać, 20) SPLINT (longieta) – usztywnienie na złamane kończyny, które można wykonać z bandaża

(BANDAGE) i patyków (BRANCHES), które należy ściąć z odpowiednich drzew.

ROSE ROSE

Amiga, Michał Welna
Gdy na początku gry komputer każe podać odpowiednie hasło, wpisz: AWERTY.

RYDE

Amstrad, Marek Lis
Jeśli dasz joy do góry, jednocześnie przytrzymując FIRE, dookoła ciebie zaczną latać kula rozwalająca wszystkich wrogów, którzy znajdują się na jej drodze.

Atari Lynx, Marek Lis
Po przekroczeniu 50.000 pkt. otrzymujesz dodatkowe życie. Nośorożca rozwalisz wytrwale w niegło strzelając. W levelach 5, 7, 15 i 19 przed wejściem na linę koniecznie zestrzel nietoperza. W ostatnim levelu musisz rozwalić diabła. Aby go wykończyć strzel mu ok. 15 razy W CZASZKĘ. Ogień można rozwalić, trzeba tylko dobrze wycelować.

SAM (program syntezy mowy)

C-64, M&M'S
Jeśli wgrasz program w TURBO, to, by działał poprawnie musisz uruchomić: SYS 64738, a potem SYS 2064. Dotyczy także wersji polskiej.

SANHO FIGHTER

PC, Piotr Setnik
Tajne ciosy. SYA HOU YUAN: tył, dół, ENTER – kula; tył, przód, ENTER – tornado; tył, przód, SHIFT – wiatr; dół, przód, SHIFT – rogal. SYA HOU CHUEN takie same ciosy j.w. GUAN YU: tył, dół, ENTER – ogień; tył, przód, ENTER – kosa; dół, przód, SHIFT – sztylet. SYU JU: tył, przód, ENTER – kłębek; tył, dół, ENTER – superkula; dół, tył, ENTER – miązga. DIAN WEL: tył, przód, SHIFT – szatkownica; dół, SHIFT – wślizg; dół, przód – rogal; tył, przód, ENTER – kłębek. LYU BU: tył, dół, ENTER – kula; tył, przód, ENTER – superkula; dół, przód, ENTER – hak. TSAU TSAU: tył przód, SHIFT – super skok; dół, przód, SHIFT – kopyto; dół, przód, ENTER – płaszcz. Następni wchodzi w skład armii. U wszystkich: tył – osłona; ENTER – przerzut (blisko przeciwnika). MA CHAU: dół, przód, SHIFT – kula; przód, tył, SHIFT – obrotowy wyskok; dół, tył – kosa. JANG FEL: tył, przód, SHIFT – superwyskok; tył, przód, ENTER – kula; tył, dół, SHIFT – kosa; dół, przód, ENTER – hak. CHAO YUN: tył, przód, SHIFT – tornado; dół, tył, SHIFT – zamach; tył, przód, ENTER – topór; tył, dół, SHIFT – wślizg. GUAN YU: tył, dół, ENTER – ogień; tył, przód, ENTER – kosa; dół, przód, SHIFT – ?. HUANG

JONG: tył, przód, ENTER – ?; dół, SHIFT – kulo-kosa; dół, przód, SHIFT – obrotowa, dół, przód, ENTER – hak. Zakończenie gry jest bez porównania lepsze w STORY MODE.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Amiga, Franek Jr. and Franek
Naciśnięcie klawisza W dodaje graczowi dwie bramki a komputerowi jedną.

SETTLERS

PC, Marcin Cimała
Jeśli chcesz wiedzieć, gdzie aktualnie możesz wybudować budynek, naciśnij obydwoma klawiszami myszy na ikonie stawiania budynków.

Amiga, Adrian Piotrowski, Marcin Jurkiewicz

Kody: 2) STATION, 3) UNITY, 4) WAVE, 5) EXPORT, 6) OPTION, 7) RECORD, 8) SCALE, 9) SIGN, 10) ACORN, 11) CHOPPER, 12) GATE, 13) ISLAND, 14) LEGION, 15) PIECE, 16) RIVAL, 17) SAVAGE, 18) XAVIER, 19) BLADE, 20) BEACON, 21) PASTURE, 22) OMNUS, 23) TRIBUTE, 24) FOUNTAIN, 25) CHUDE, 26) TRAILER, 27) CANYON, 28) REPRESS, 29) YOKL, 30) PASSIVE.

SLATER MAN

C-64, Marcin Bzówka
Kody do leveli: 5) 8D763C, 10) HD734A, 15) NVYD63, 20) 748TGA, 25) 983H4S, 30) 360KH9, 35) JHB3CU.

STARDUST

Amiga, Michał Janik
Kody: 2) BGTQAAAAAFGN, 3) CDRQAAAAAIDN, 4) DDSQAAAAAIDN, 5) EDTQAAAAAIDN.

STONE AGE

C-64, Michał Konieczko
Kody takie same jak na Amidze. Wpisz zamiast kodu MAYDAY, od tej pory F7 – skipper leveli.

SUPER STARDUST (AGA)

Amiga, Black Mayhem Darek G.

Kody: 2) BFSUAAAADXJ – 5 żyć+superbroń, 3) CERURAAAJQ – 5+3 życia+super broń, 4) DFRSVQAAJWN – 5 żyć+superbroń, 5) ECRTVQQSJNQ – 2+3 życia+superbroń.

TETRIS

Game Boy, Carl Corey
Aby łatwiej grać, na planszy tytułowej (tam gdzie wybierasz ilość graczy) trzymając „Dół” wciśnij START. Jeśli uznasz, że tak jest za łatwo podczas gry wciśnij SELECT, a nie będziesz wiedział jakie klocki ukażą się następne.

CMR DIGITAL

ZAPRASZA DO SKLEPU Z GRAMI KOMPUTEROWYMI

W stałej sprzedaży ok. 300 tytułów gier na CD oraz gry na CD32.

Najnowsze hity rynku gier na świecie.

Kompletna oferta polskich dystrybutorów na PC i Amigę.

!! Duża oferta Commodore na dyskietkach i kasetach. !!

Konsole Pegasus, MegaDrive + cartridge.

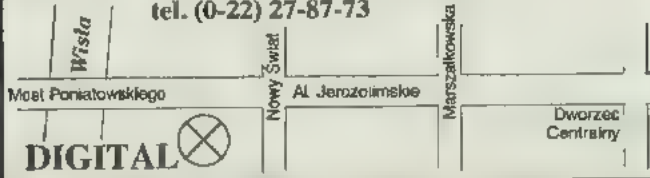
Oferujemy także duży wybór tanich akcesoriów w tym joysticków, myszek, dyskietek, pudełek itp.

Ceny jak na giełdach.

Zapewniamy fachową obsługę i możliwość prezentacji na miejscu.

Działamy: **poniedziałek-piątek 8-21**
sobota 8-20
niedziela 10-17

Nasz adres: Warszawa, Al. Jerozolimskie 2
tel. (0-22) 27-87-73



CYBERPUNK



TFX

PC, Marcin Cimała

W czasie wykonywania misji możesz ustawić różne parametry gry, wchodząc do panelu ukrytego pod klawiszem z tyłką (nad klawiszem TAB).

THE MANAGER

Amiga, Tomasz Januszzyk

W miejscu gdzie włączasz animacje, nowości itp. ustaw strzałeczkę na MAIN MENU i wciśnij A. Teraz twoi zawodnicy są w świetnej formie, a ty masz pełną kasę.

TOM AND JERRY

C-64, Kocica

Aby unieszkodliwić kota na kilka sekund, zrzuć na niego z półki lalki, kule, banany, młotki, talerze itp.

TRANSPANT

Amiga, Adam Nikiforow

Wpisz hasło VVPWWIUQX i jesteś w 170 levelu i wszystko masz na full.

TRANSPORT TYCOON

PC, Krzysztof Stefański

Najlepsze połączenia: kopalnia węgla (COAL MINE) z elek-

rownią (POWER STATION), kopalnia rudy żelaza (IRON ORE MINE) z hutą, huta z fabryką (FACTORY), las (FOREST) z tartakiem (SAWMILL), szyby naftowe (OIL WELLS) z rafinerią. Rafinerię, tartak i fabrykę, po wykonaniu powyższych połączeń najlepiej połączyć z miastem, które akceptuje towary (GOODS).

Mirosław Gębski & Sebastian Kurz

Po rozpoczęciu gry odszukaj nieprzerwany pas łądu, wzdłuż lub w poprzek planszy, tak aby można było zbudować tunel zaczynający się z jednej a kończący z drugiej strony planszy (tunel należy budować równo z poziomem wody). Czynność tę należy wykonywać do skutku nie zwracając uwagi na informację, że koszt wykonania tunelu przekroczy budżet. Efektem będzie znaczny wzrost kasy do około 4 miliardów dolarów. Jeżeli nie wyjdzie na jednej planszy, powtórz na innej.

ULTIMA 8 -- PAGAN

PC, Marcin Cimała

Jeśli nie masz forsy, to możesz łatwo ją zarobić zabijając małe

stworki, które przybierają twoją postać. Innym sposobem jest sprzedawanie u pewnej kobiety znalezionych wcześniej kosztowności. Bardzo pożyteczną czynnością jest przeszukiwanie wszystkich domów i zabieranie papierosów (najlepiej zrobić sobie w jakimś widocznym punkcie miasta skład rzeczy, których Avatar nie może unieść). Jeśli jakiś dom jest zamknięty, można do niego wejść, wdrapując się na dach lub taras.

VERA-32X

C-64, Dariusz Marian

Najbardziej opłaca się kupno akcji Roya lub Lloyda. Najlepszym miejscem na założenie pierwszych plantacji są Richmond i St. Louis. Nie zakładaj plantacji w Bogocie. Opłaca się zawierać kontrakty ale należy uważać by ich dotrzymywać, inaczej płacisz dotkliwe kary.

VRM

Amiga, Bodzio

Przytrzymaj ENTER na klawiaturze numerycznej, spauzuj (P) grę, ciągle trzymając ENTER wciśnij Q. Teraz C - specjal F/X, F - uzupełnia paliwo, L - dodatkowe życie, N - przywraca normalny tryb, O - uruchamia demo.

WAR ZONE

Amiga, Szymon Książkiewicz

W kanałach są dziwne światła, które cię zabijają. Możesz rozwalić je bombą.

WOMEN BOY

C-64, M&M'S

Naciśnij T w trakcie intra - nieśmiertelność.

ZEROCUTS

PC, Maciej Bromarski

Scoutem, zataczając duży łuk, możesz podejść do samego Centrum Operacyjnego przeciwnika. Zniszcz kilka przekaźników przy samym Centrum, a potem Net Builderem dostaw swoje przekaźniki aż do przekaźników wroga. W ten sposób będziesz miał zasilanie aż do samego Centrum przeciwnika. Gdy pomiędzy twoim Centrum i przeciwnika są góry, to przelącz wszystkie roboty na sterowanie ręczne, w przeciwnym wypadku twoje roboty, idąc na przeciwnika, będą grzęzły w górach.

Mateusz Kozicki

Do wrogich Scorpionów można podchodzić bez obaw na 1200 m (zasięg działka) gdyż w ogóle nie używają rakiet.

YO! JOE!

Amiga, Szymon Książkiewicz

Włącz grę na dwóch. Jednym ludzikiem się zabij, drugim przejdź

SONIC

Sapieżyńska 8
00-215 Warszawa
tel. 635-08-17
BBS: 641-45-60

* Ceny przykładowych zestawów 486

DX/4 100

0 HDD - 2 800 zł
170 HDD - 3 250 zł
210 HDD - 3 280 zł
420 HDD - 3 380 zł

DX/2 80

0 HDD - 2 650 zł
170 HDD - 3 110 zł
210 HDD - 3 140 zł
420 HDD - 3 240 zł

DX/2 66

0 HDD - 2 570 zł
170 HDD - 3 030 zł
210 HDD - 3 060 zł
420 HDD - 3 160 zł

SX/25

0 HDD - 2 300 zł
170 HDD - 2 760 zł
210 HDD - 2 790 zł
420 HDD - 2 900 zł

WYPOSAŻENIE DODATKOWE

CD ROOM

- 2x SPEED - 410 zł
- 4x SPEED - 670 zł

KARTY MUZYCZNE

- MV2 - 110 zł
- SOUND BLASTER 2.0 - 193 zł
- SOUND BLASTER PRO - 325 zł
- SOUND BLASTER 16 BIT - 420 zł
- GRAVIS ULTRA PRIMAX - 440 zł

WSZYSTKIE CENY ZAWIERAJĄ VAT

* W skład zestawu wchodzi: monitor kolor 1r, procesor, płyta główna, karta graficzna CL5428, multi I/O LB, obudowa mini tower, klawiatura, 4 MB RAM

SONIC

Sapieżyńska 8
00-215 Warszawa
tel. 635-08-17
BBS: 641-45-60

planzę. Gdy będziesz leciał ptakiem to strać całą energię. W następnym etapie będziesz miał 55 żyć.

PC, Misu

Znajdź łazienkę i wejdź pod prysznic – regeneruje siły (a mówią że częste mycie skraca życie?) – w zalanych wodą tunelach płyn jak najgłębiej – dodatkowe skarby w różnych pomieszczeniach.

ZENEK SAPER

Amiga, Andrzej Soja

Kody: 1) 2415823, 2) 6367713, 3) 0284552, 4) 7951082, 5) 2506387, 6) 0225563, 7) 2461791, 8) 3137475, 9) 6367713, 10) 4553115, 11) 1391652, 12) 0001116, 13) 0233535, 14) 0338267, 15)

1512186, 16) 0233020, 17) 4218521, 18) 2234567, 19) 1641914, 20) 1481112, 21) 7727941, 22) 4681012, 23) 8793825, 24) 7125345, 25) 7277279.

ZOO 2

Amiga, Jacek Rawicki (Alex)

Hasła (wpisywać na stronie tytułowej): SESAME – start od Swan Lake, RONSON – start od Blueberry Hill, FUNKYTUT – Tooting Common, HISSSTERIA – Smoking Pass, 7SLURP – Mount Ices, PLUNGER – Mental Block, NAPOLEAN – Bonus Level, CRLAMOLA – 10 żyć, VISION – 20 żyć, TOUGHGUY – nieśmiertelność, OLDENEMY – nieskończony czas, ALCENTO – 99% przedmiotów.



DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

Najciekawsze gry na Amigę i IBM PC – każda z polską instrukcją obsługi
Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry

SAGITA

02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24

ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM NASTĘPUJĄCE GRY:

(imię i nazwisko)

(dokładny adres z kodem)

(podpis rodzica)

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

AMIGA

<input type="checkbox"/> 3 HITTY (super)	64,60
<input type="checkbox"/> 688 ATTACK SUB	28,00
<input type="checkbox"/> ALADDIN A1200	79,00
<input type="checkbox"/> ALFRED CHICKEN	36,60
<input type="checkbox"/> ALIEN BREED	35,40
<input type="checkbox"/> ALIEN BR. TOWER ASSAULT	59,50
<input type="checkbox"/> ALL TERRAIN RACING	72,00
<input type="checkbox"/> ANOTHER WORLD	34,10
<input type="checkbox"/> APIDYA	28,00
<input type="checkbox"/> ARCADE POOL	32,90
<input type="checkbox"/> ASSASSIN	28,00
<input type="checkbox"/> BACK TO THE FUTURE 3	28,00
<input type="checkbox"/> BARBARIAN	14,80
<input type="checkbox"/> BIRDS OF PREY	28,00
<input type="checkbox"/> BLACK CRYPT	27,50
<input type="checkbox"/> BODY BLOWS	24,00
<input type="checkbox"/> BODY BLOWS GAL. A1200	79,50
<input type="checkbox"/> BRIDES OF DRACULA	28,00
<input type="checkbox"/> BUDOKAN	28,00
<input type="checkbox"/> CALIFORNIA GAMES 2	14,60
<input type="checkbox"/> CARDIAXX	19,50
<input type="checkbox"/> CARRIER COMMAND	14,80
<input type="checkbox"/> COLONEL'S BEQUEST	34,10
<input type="checkbox"/> CRUISE FOR A CORPSE	34,10
<input type="checkbox"/> CRYSTAL DRAGON	51,50
<input type="checkbox"/> DANGEROUS STREETS	28,00
<input type="checkbox"/> DEEP CORE	22,00
<input type="checkbox"/> DEMON BLUE	17,00
<input type="checkbox"/> DESERT STRIKE	34,10
<input type="checkbox"/> DRACULA	46,30
<input type="checkbox"/> DUNE	27,50
<input type="checkbox"/> EKSPERYMENT DELFIN	33,00
<input type="checkbox"/> EUROSOCCEER	28,00
<input type="checkbox"/> F17 CHALLENGE	39,00
<input type="checkbox"/> FANTASTIC DIZZY	41,40
<input type="checkbox"/> FIELDS OF GLORY A500	79,30
<input type="checkbox"/> FIELDS OF GLORY A1200	79,30
<input type="checkbox"/> FIRE FORCE	22,00
<input type="checkbox"/> FLASHBACK	34,10
<input type="checkbox"/> FLIGHT OF THE INTRUDER	26,80
<input type="checkbox"/> FRONTIER ELITE 2	73,20
<input type="checkbox"/> FURRY OF THE FURRIES	52,40
<input type="checkbox"/> FUTURE WARS	34,10
<input type="checkbox"/> GEAR WORKS	28,00
<input type="checkbox"/> GENESIA	52,40
<input type="checkbox"/> HIRED GUNS	83,60
<input type="checkbox"/> HUMANS 2	61,00
<input type="checkbox"/> INDIANA JONES ACTION	14,60
<input type="checkbox"/> INNOCENT UNTIL CAUGHT	69,30
<input type="checkbox"/> KINGPIN	40,00
<input type="checkbox"/> KING'S TABLE	63,00
<input type="checkbox"/> LARRY 1	34,10

<input type="checkbox"/> LEGEND OF VALOUR	34,10
<input type="checkbox"/> LION KING A1200	79,00
<input type="checkbox"/> MANHUNTER 2 SAN FRANCISCO	34,10
<input type="checkbox"/> MEAN ARENAS	22,00
<input type="checkbox"/> MENTOR	35,30
<input type="checkbox"/> OPERATION STEALTH	34,10
<input type="checkbox"/> OSCAR	25,60
<input type="checkbox"/> OSCAR A1200	28,00
<input type="checkbox"/> OUT TO LUNCH	36,60
<input type="checkbox"/> OVERDRIVE	24,40
<input type="checkbox"/> P RATES	28,00
<input type="checkbox"/> POWERMONGER	28,00
<input type="checkbox"/> PROJECT X	39,00
<input type="checkbox"/> QWAK	39,00
<input type="checkbox"/> RALLY CHAMP A1200	54,90
<input type="checkbox"/> RICK DANGEROUS 1	14,60
<input type="checkbox"/> RICK DANGEROUS 2	14,60
<input type="checkbox"/> RISKY WOODS	28,00
<input type="checkbox"/> ROAD RASH	28,00
<input type="checkbox"/> SHADOWLANDS	28,00
<input type="checkbox"/> SEEK AND DESTROY	38,00
<input type="checkbox"/> SOCCER SUPERSTARS	79,00
<input type="checkbox"/> SOCCER SUP A1200	79,00
<input type="checkbox"/> SPACE HULK	51,20
<input type="checkbox"/> SPACE QUEST 1	40,20
<input type="checkbox"/> STREET FIGHTER	14,60
<input type="checkbox"/> STREET FIGHTER 2	34,10
<input type="checkbox"/> STUNT CAR RACER	14,60
<input type="checkbox"/> SUP STARDUST A1200	79,50
<input type="checkbox"/> SURF NINJAS A1200	28,00
<input type="checkbox"/> SYNDICATE	58,50
<input type="checkbox"/> THEME PARK A500	79,30
<input type="checkbox"/> THEME PARK A1200	78,00
<input type="checkbox"/> TORNADO	54,90
<input type="checkbox"/> TORNADO A1200	57,30
<input type="checkbox"/> TOTAL CARNAGE	22,00
<input type="checkbox"/> TROLLS	23,00
<input type="checkbox"/> TROLLS A1200	25,80
<input type="checkbox"/> UFO ENEMY UNKNOWN A1200	85,40
<input type="checkbox"/> URIDIUM II	39,00
<input type="checkbox"/> UTOPIA	35,00
<input type="checkbox"/> WHIZZ	31,70
<input type="checkbox"/> WHIZZ A1200	34,00
<input type="checkbox"/> WING COMMANDER	27,50
<input type="checkbox"/> WINTER SUPERSPORTS	23,00
<input type="checkbox"/> WORLDS OF LEGEND	46,00
<input type="checkbox"/> XENON II	14,50
<input type="checkbox"/> ZOO	42,00
<input type="checkbox"/> ZOO 2 A1200	52,00

IBM PC

<input type="checkbox"/> 688 ATTACK SUB	28,00
<input type="checkbox"/> 1942 PACIF. AIR WAR	85,10
<input type="checkbox"/> ALADDIN	79,00

<input type="checkbox"/> ALIEN BREED	36,60
<input type="checkbox"/> ANOTHER WORLD	34,10
<input type="checkbox"/> ARCADE POOL	45,00
<input type="checkbox"/> ARDENY	39,00
<input type="checkbox"/> ARMORED FIST	80,50
<input type="checkbox"/> BIRDS OF PREY	28,00
<input type="checkbox"/> BLADE OF DESTINY	61,00
<input type="checkbox"/> BUDOKAN	28,00
<input type="checkbox"/> B. ALDRIN'S RACE	80,50
<input type="checkbox"/> CAR AND DRIVER	40,20
<input type="checkbox"/> CARRIER COMMAND	14,60
<input type="checkbox"/> CHRISTMAS LEMMINGS	84,20
<input type="checkbox"/> COLONIZATION PL.	85,40
<input type="checkbox"/> DANGEROUS STREETS	28,00
<input type="checkbox"/> DEMON BLUE	17,00
<input type="checkbox"/> DRACULA	46,30
<input type="checkbox"/> DREAMWEB	88,80
<input type="checkbox"/> DUNE	27,50
<input type="checkbox"/> EUROSOCCEER	28,00
<input type="checkbox"/> F-14 FLEET DEFENDER	103,00
<input type="checkbox"/> F-15 STRIKE EAGLE III	78,00
<input type="checkbox"/> FIELDS OF GLORY	85,40
<input type="checkbox"/> FIFA INTERNATIONAL SOCCER	61,00
<input type="checkbox"/> FLASHBACK	34,10
<input type="checkbox"/> FLIGHT OF THE INTRUDER	26,80
<input type="checkbox"/> FRONTIER ELITE II	72,00
<input type="checkbox"/> FURY OF THE FURRIES	52,40
<input type="checkbox"/> FUTURE WARS	34,10
<input type="checkbox"/> GEAR WORKS	28,00
<input type="checkbox"/> GENESIA	52,40
<input type="checkbox"/> HAND OF FATE	78,00
<input type="checkbox"/> HARPOON 2	79,30
<input type="checkbox"/> HIRED GUNS	69,60
<input type="checkbox"/> HUMANS 2	65,90
<input type="checkbox"/> INDIANA J. ACTION	14,60
<input type="checkbox"/> INNOCENT UNTIL CAUGHT	82,90
<input type="checkbox"/> KASPAROV'S GAMBIT	67,00
<input type="checkbox"/> KINGMAKER	79,00
<input type="checkbox"/> KING'S TABLE	66,00
<input type="checkbox"/> LANDS OF LORE	85,40
<input type="checkbox"/> LARRY 1	34,10
<input type="checkbox"/> LARRY 6	79,30
<input type="checkbox"/> LEGEND OF VALOUR	34,10
<input type="checkbox"/> LION KING	79,00
<input type="checkbox"/> LITTLE DIVIL	77,80
<input type="checkbox"/> MANHUNTER 2 SAN FR.	34,10
<input type="checkbox"/> NEW WORLD OF LEMMINGS	66,20
<input type="checkbox"/> NOMAD	76,20
<input type="checkbox"/> OPERATION STEALTH	34,10
<input type="checkbox"/> OSCAR	30,50
<input type="checkbox"/> PACIFIC STRIKE	91,00
<input type="checkbox"/> PATRIOT	54,90
<input type="checkbox"/> PIRATES	28,00

<input type="checkbox"/> POLICE QUEST 1	40,20
<input type="checkbox"/> POWERMONGER	28,00
<input type="checkbox"/> PRIVATEER	73,20
<input type="checkbox"/> PROJECT X	59,50
<input type="checkbox"/> QUARANTINE	77,00
<input type="checkbox"/> QUEST FOR GLORY 1	40,20
<input type="checkbox"/> RALLY CHAMPIONSHIPS	34,70
<input type="checkbox"/> RAMPART	28,00
<input type="checkbox"/> RETURN OF THE PHANTOM	79,30
<input type="checkbox"/> RICK DANGEROUS 1	14,60
<input type="checkbox"/> RICK DANGEROUS 2	14,60
<input type="checkbox"/> RISKY WOODS	28,00
<input type="checkbox"/> ROBOCOD	14,60
<input type="checkbox"/> SEAL TEAM	48,80
<input type="checkbox"/> SEAWOLF	73,00
<input type="checkbox"/> SHADOWCASTER	79,30
<input type="checkbox"/> SHADOWLANDS	28,00
<input type="checkbox"/> SILVERBALL	40,20
<input type="checkbox"/> SOCCER SUPERSTARS	79,00
<input type="checkbox"/> SPACE HULK	64,00
<input type="checkbox"/> SPACE QUEST 1	40,20
<input type="checkbox"/> STAR CRUSADER	80,50
<input type="checkbox"/> STREET FIGHTER	14,60
<input type="checkbox"/> STREET FIGHTER 2	33,00
<input type="checkbox"/> STUNT CAR RACER	14,60
<input type="checkbox"/> STUNT DRIVER	19,50
<input type="checkbox"/> SUBWAR 2050	79,00
<input type="checkbox"/> SUPERFROG	59,50
<input type="checkbox"/> SURF NINJAS	28,00
<input type="checkbox"/> SYNDICATE PL.	69,00
<input type="checkbox"/> SYSTEM SHOCK PL.	103,00
<input type="checkbox"/> TASK FORCE	79,30
<input type="checkbox"/> TESSERA E	63,50
<input type="checkbox"/> THEME PARK	79,00
<input type="checkbox"/> TRANSPORT TYCOON	85,40
<input type="checkbox"/> TORNADO	57,30
<input type="checkbox"/> TROLLS	25,60
<input type="checkbox"/> UFO ENEMY UNKNOWN	85,40
<input type="checkbox"/> ULTIMATE BODY BLOWS	79,50
<input type="checkbox"/> ULTIMA UNDERWORLD 2	73,00
<input type="checkbox"/> UTOPIA	35,00
<input type="checkbox"/> V FOR VICTORY 3	49,00
<input type="checkbox"/> WALLS OF ROME	46,00
<input type="checkbox"/> WHIZZ	35,00
<input type="checkbox"/> WING COMMANDER	27,50
<input type="checkbox"/> WING COMMANDER ARMADA	78,00
<input type="checkbox"/> WINTER SUPERSPORTS	23,00
<input type="checkbox"/> WORLDS OF LEGEND	46,00
<input type="checkbox"/> XENOBOTS	42,70
<input type="checkbox"/> XENON 2	14,50
<input type="checkbox"/> ZOO	42,00
<input type="checkbox"/> ZOO 2	51,00

wszystkie ceny w nowych złotych

Incoming Messages
 Unseen S036 has no orders.
 Turbulent S023 has no orders.
 Triumph S024 has no orders.
 Royal Fleet has no orders.

Oto nowa odsłona ekscytującego świata współczesnej wojny morskiej. Tym razem jeszcze bardziej szczegółowa, jeszcze bardziej precyzyjna, jeszcze bardziej wierna rzeczywistości. Tylko gdzieś w zakamarkach przepelnionego rakietami, taktyką i elektroniką mózgu, ukrywa się maleńkie pytanie: czy to jeszcze jest gra?

NOWOŚCI

W nowej wersji projektanci położyli nacisk na wyeliminowanie wszelkich uproszczeń i niedokładności pierwotnego. W oczy najświeżej kluje nowa wektorowa mapa. Jak chwalić się autoryzacji, jest niezwykle precyzyjna, a do jej opracowania wykorzystano w niej najbardziej dokładne dane, zarówno jawne jak i tajne (prosto z CIA). Do gry wprowadzono pojęcie kontaktu nieznane i neutralnego, co wnosi do działań istotny element niepewności (nie ma już odruchu „co nie moje – zabij”). Zmieniono algorytmy pracy sonaru, uwzględniając wiele wpływających na jego działanie zakłóceń, hałas śrub pływających w pobliżu okrętów, naturalne odgłosy morza czy pęknięcie pokrywy lodowej. Innym elementem realizmu staje się zaopatrzenie (logistyka). Tym razem twoje siły morskie będzie nękać brak paliwa, a samoloty mogą nie znaleźć na lotnisku właściwego dla siebie uzbrojenia. Militarnych pasjonatów (czy inni grają w HARPOON?) zafascynuje z pewnością nowa, dokładniejsza baza danych, zawierająca m.in. fotografie samolotów i okrętów

W sferze dowodzenia nowy HARPOON posiada interesującą nowinkę. Możliwość tworzenia wielu rodzajów misji (bojowych, patrolowych, zwiadowczych), które mogą się składać z wielu jednostek różnych typów (na-

wet samolot + okręt podwodny). Jednostki nie muszą, w chwili rozpoczęcia misji, znajdować się w tym samym miejscu. Umożliwia to efektywne koordynowanie działań, gdy np. z lotniska naziemnego wysłesz na patrol samolot AEW, a jego osłona myśliwska wystartuje z operującego w sferze patrolu lotniskowca.

STEROWANIE

Nowy HARPOON wyposażony został także w całkowicie inny, „nowoczesny” interfejs użytkownika składający się z systemu okien i przycisków. Okna

rozkazy słowne niż dziecinne ikony. Ubocznym skutkiem zastosowania okienkowego interfejsu są wymagania sprzętowe: 486DX (tzn. na 386 gra cho-

w bardzo precyzyjny podręcznik. Oprócz dokładnego omówienia wszystkich ikon i menuśw, na uwagę zasługuje część teoretyczno-wojskowa, w której zaprezentowane zostały zasady planowania operacji i właściwego zestawiania formacji okrętów. Trzeba też pochwalić firmę IPS za znakomite przetłumaczenie (z wyjątkiem niezrozumiałej definicji szumów kavitacyjnych) i opracowanie podręcznika.

PODSUMOWANIE

Nowy HARPOON może wyduśić z naszego sprzętu ostatni dech, dając możliwość gry nawet w rozdzielczości 1280x1024! Z drugiej strony dźwił znaczna oszczędność na driverach do kart dźwiękowych. Gra obsługuje jedynie, tylko i wyłącznie SoundBlastera (zwykłego, Pro lub 16).

W warstwie treściowej HARPOON 2 jest grą bardziej skomplikowaną i trudniejszą od „jedynki”. Z tego względu nie należy oczekiwać, iż krąg jego wielbicieli będzie szerszy niż w przypadku poprzednika. Zapewne gra stanie się kolejnym objawieniem dla miłośników maniaków współczesnej wojny morskiej, pozostawiając resztę graczy obojętnymi

Pejot
 Dystrybutor IPS Computer Group

HARPOON 2

THREE-SIXTY 94
 PC: SV...

Data for BKR Sourenemy platforma

ANKR Admiral Usbekov	Class: BKR Sourenemy
Aligah	Max Speed : 35 knots
BKR Admiral Kusnetsov	Displacement : 6500 tons
BB 61 Iowa	Damage Points : 286 HP
BRAV 44 Alaska	Length : 156.0 meters
BOK Alligator	
BOK Ivan Rogov	
BOK Ropucha	
BOK Ropucha II	
BKR Slava	
BKR Sourenemy	

Show Aircraft
 Show Selected

Screeny w normalnej i podwyższonej rozdzielczości

Unit Status

DATABASE REPORT	
Name:	Espera
Type:	FF
Side:	Argentina
Course:	110
Speed:	15 (Full)
Damage:	0%
Fuel:	328 34-17
EMCON:	PASSIVE
Mission:	Unassigned
Runway:	Small Helo
Ready A/C:	L1

Game Status
 Game Time: 05:00:00
 Game Date: 12 January 1991
 Type Compression: 0 Points

Unit Status

Data for F-15 Eagle platform	
EP-3 Orion	Message
Estandar EN	Alt
Estandar RP	Cruise
F-3	Alt: 25
F-304 Starfighter	TUC
F-304 Tomcat	Speed
F-304 Tomcat	Alt: 25
F-352 Eagle	TUC
F-452 Eagle	Speed
F-452 B1B	Alt: 25

Show Aircraft
 Show Selected





SSI znana jest m.in. z szeregu klasycznych gier o II Wojnie Światowej. Nie stroni ona także od RPG, o czym świadczy cała seria gier opartych na systemie DUNGEONS AND DRAGONS. Na tym systemie oparte zostało drugie obok STRONGHOLD połączenie RPG i strategii – FANTASY EMPIRES.

Na pierwszy rzut oka gra jest typową ekonomiczno-wojenną grą rozgrywaną na mapie podzielonej

kształt świdra. Gra spowinowacona jest najbliższymi strategiami, niestety bliżej RISKów niż tych bardziej rozwiniętych. Na to nałożono ciekawą fabulkę w stylu fantazy i dodano garść herosów (do wypełniania heroicznymi zadaniami). I nie byłoby problemu, gdyby na tym sprawę skończono. Niestety, aby uszczęśliwić absolutnie wszystkich, grze zafundowano zręcznościowy sposób rozgrywania bitwy.

na rozbudowę własnego państwa. Dość szybko zaczyna się totalna wojna ze wszystkimi. Niestety, z powodu istnienia broni jak najbardziej masowego rażenia, czyli czarów, trudno sformułować tu jakąkolwiek taktykę. Wróg może uderzyć absolutnie wszędzie!

Aby przeciwnik nie mógł zniszczyć twoich wojsk jednym magicznym ciosem, musisz trzymać je w rozproszeniu. To dodatkowo wy-

FANTASY EMPIRES

na obszary. Najbliższe skojarzenia, mimo typowo fantastycznego klimatu, nasuwa z grą VIKINGS. Jest od niej jednak znacznie prostsza. Brak tu opcji ekonomicznych, prowincję rozbudować można tylko o cztery rodzaje budowli (zamek, zbrojownia, wieża magów i kapłanów), wojska składają się jedynie z machin oblężniczych i piechoty (w tym łuczników). Rozmaitość ras (ludzie, orkowie, krasnoludy...) nie wpływa znacząco na przebieg walk. Jedynie elfy łucznicy się tu wyróżniają.

Mariaż wspomnianych na początku dwóch typów gier wypadł dosyć błado. Ni pies to ni wydra, coś na

W ten właśnie sposób powstała gra dla wszystkich, czyli dla nikogo. Być może zainteresuje ona graczy lubiących zarówno proste strategie jak i nieskomplikowane zręcznościówki. Trzeba mieć jednak dużo samozaparcia, żeby nie począć się z rozpacz, gdy dowódca musi do ruszenia każdego żołnierza fatygować się osobiście (chyba, że na początku dasz im rozkaz ASSAULT). Jednak skorzystanie z opcji automatycznego rozgrywania bitew (SIMULATED), jest najczęściej przyzwołym na wyciągnięcie własnych oddziałów do nogi.

Jak na grę strategiczną, pozostało graczom dość mało oddechu

musza na tobie opanowanie zręcznościowej obsługi bitwy, aby na trupie joysticka lub klawiatury, pokonywać w kolejnych bitwach przeważające siły wroga.

Gra opakowana jest w prostą lecz stylową grafikę. Duży nacisk położono na dostarczenie sporej ilości wrażeń słuchowych. Ciekawym pomysłem wydają się być mówione podpowiedzi, wskazujące na działania jakie powinieneś podjąć. FANTASY EMPIRES to dowód, że SSI produkuje dużo gier o średnio niezłym poziomie, połała szczególnie kiepskimi rekompensować te szczególnie wybitne.

Pejotl

Piąta część V FOR VICTORY – OPERATION CRUSADER została wydana przez AVALON HILLS GAMES COMPANY. Zespół ATOMIC GAMES rozstał się z THREE-SIXTY działającą pod szyldem US GOLD i zapowiedział, że oprócz następnego wielkiej bitwy w ramach serii V4V. Znalazło to odzwierciedlenie w menu wstępnym, gdzie pojawiły się ikony przedstawiające godła najważniejszych państw z obozu Sprzymierzonych – USA, Wlk. Brytania i ZSRR oraz Osi – Niemcy, Japonia i Włochy. Być może następną grą z serii VICTORY przenieść nas z Europy na Pacyfik i umożliwi również rozgrywanie operacji morskich.

Tematem OPERATION CRUSADER jest nomen omen „Operacja Krzyżowiec”, w której celem obu stron był Tobruk. Wojska Niemiec i Włoch pod dowództwem generała, później feldmarszałka E.Rommel'a chciały zdobyć tę bazę morską zamienioną na twierdzę, zaś jednostki brytyjskie wspierane przez Samodzielną

Brygadę Karpacką (z podporządkowanym batalionem czechosłowackim) próbowały ją utrzymać. Celem operacji było odblokowanie Tobruku przez wojska brytyjskie.

Samodzielną Brygadę Strzelców Karpackich powołana została 12 kwietnia

między 19 a 25 sierpnia 1941 roku. Początkowo brygada pełniła rolę odwodu dowództwa twierdzy, później – od 3 października objęła zachodni odcinek obrony Tobruku. Pododcinek nadmorski objął Pułk Ułanów Karpackich i kompania pułku Black Watch (szkockiego), po-

rylarza łączącego twierdzę z Sidi Razegh uczestniczył jeden z dywizjonów artylerii oraz dywizjon przeciwpancerny ppłk. Dolegę-Cieszkowskiego. Na skutek powodzenia operacji Crusader w nocy z 9 na 10 grudnia, 213 batalion karpackie zdobyły wzgórze Medau-

V FOR VICTORY 5

OPERATION CRUSADER

1940 roku rozkazem gen. Władysława Sikorskiego. Początkowo stacjonowała w Syrii, później po kapitulacji Francji przeszła do Palestyny, gdzie została podporządkowana dowódcy sił brytyjskich na Bliskim Wschodzie. Brygada składała się z żołnierzy Wojska Polskiego przebywających na Zachodzie, przekradających się przez Balkany na Bliski Wschód i ochotników napływających z Azji.

Pomimo braku doświadczenia bojowego brygadę uznano za nadającą się do zastąpienia jednej z brygad australijskich w Tobruku. Wymiana nastąpiła po-

dodatkowo środkowy batalion piechoty pułku Durham Light Infantry, odcinek naprzeciw „Wylomu”, miejsca przełamania linii obrony przez oddziały niemieckie w natarciu przeprowadzonym 30 kwietnia 1941 roku, 2 i 3 bataliony karpackie oraz cała artyleria. 1 batalion rozmieszczono w głębi obrony jako odwód. W końcu października Anglików zastąpił 11 batalion czechosłowacki, a ulanów australijską batalion 2/13. W takim ugrupowaniu brygada pozostawała do operacji Crusader.

W czasie jej trwania brygada zajęła stanowiska obronne także na południowym odcinku, gdyż do walk na kierunku Sidi Razegh skierowano bronionej jej jednostki brytyjskie. Na skutek tych dyslokacji Brygada Karpacka obsadzała 28 kilometrów, spośród 50 na jakie składała się linia obrony Tobruku. Bezpośrednio w walkach o utrzymanie ko-

ar – „Wylom”, kończąc tym samym oblężenie twierdzy.

W porównaniu do poprzednich gier serii V4V, w OPERATION CRUSADER wprowadzono niewielkie zmiany dotyczące ce opór kłosa boczego. Pojawiło się nowe menu, rozwinięte w postaci paska z ikonami na górze ekranu, pod ramką menu głównego. Komentujemy je w KGB, przyrównując do pierwszych wersji V FOR

ATOMIC GAMES '94

Macintosh PC: SVGA, SB

100% 50% 90%

Cena w zł zawiera VAT





SS'93

PC: VGA, S3

STRATEGIA

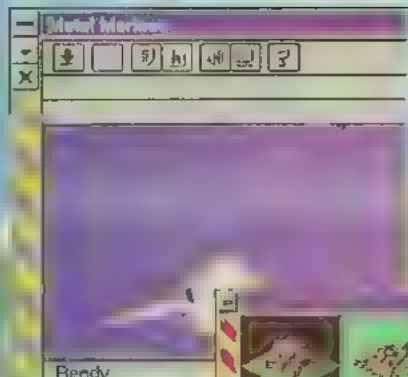
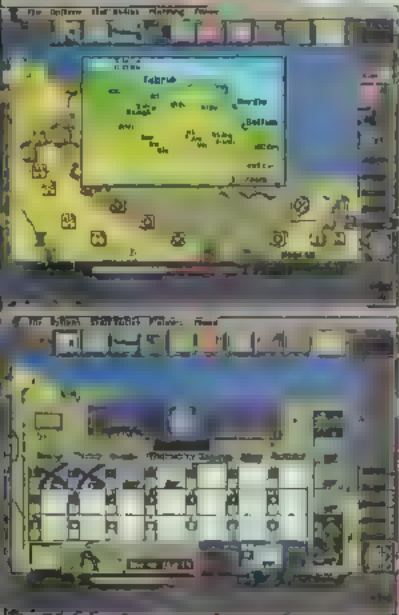
80% 70% 70%

Cena w zł. zawiera VAT

VICTORY opisanych w SS'17 oraz pozostawiając bez komentarza te opcje, co do których nie wystąpiły istotne zmiany. Nowe menu zostało opracowane dla rozproszenia zbyt zagęszczonych opcji w oknie bocznym oraz do wprowadzenia kilku nowych informacji.

Mamy nadzieję, że w następnych wersjach VICTORY projektanci ATOMIC GAMES ograniczą się jedynie do niezbędnych uzupełnień w interfejsie użytkownika i przestaną poprawiać to co jest już zupełnie niezłe i opanowane przez oszokomów taktyki.

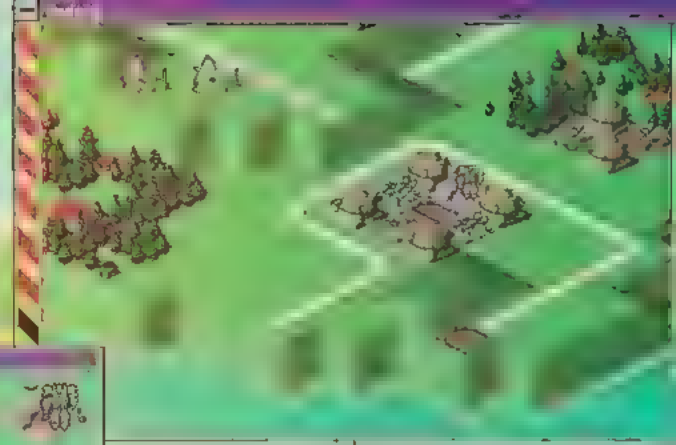
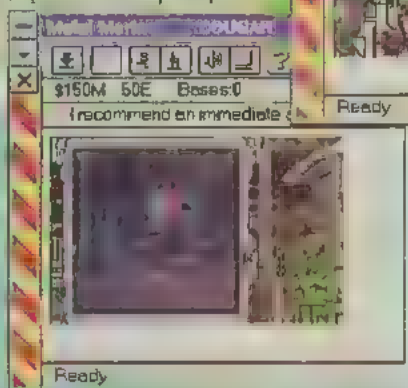
Doc & Kochaś



Wojna w XXIII wieku, zniszczyła 80% powierzchni Ziemi. Użycie broni zawierającej antimaterię spowodowało zniknięcie olbrzymich obszarów lądu i na morzach pozostało jedynie kilka większych wysp. Na szczęście ich przywódcy nauczeni przykrym doświadczeniem utworzyli rząd ogólnoplanetarny by uniknąć podobnych konfliktów w przyszłości.

W czasie gdy na Ziemi przywracano porządek, pojawiło się zagrożenie z zewnątrz. Niejaki Zorgeuf opanował wszystkie kolonie oraz stację orbitalną w systemie słonecznym i jedynie Ziemia przeszkadza mu w zostaniu największym dyktatorem wszechczasów. Słabym siłom ziemskim nie udało się odeprzeć zmasowanego ataku i wojska uzurpatora zdobyły kilka wysp, na których zbudowano silną bazę wojskową. W tej sytuacji Ziemianie sięgnęli po ostatnią deskę ratunku i mianowali Głównodowodzącym Ziemię Sił Zbrojnych adepta Ziemskiej Szkoły Wojskowej – jego geniusz zadziwiał nawet najlepszych generałów. Zaskoczony nieoczekiwanym awansem zgodził się i teraz w twoich rękach leży los niepodległej Ziemi.

Podniesione na duchu ZSZ przystąpiły do ofensywy mającej na celu likwidację wrożej bazy, a następnie odbicie całego systemu słonecznego. Niestety wyspy otaczające bazę wroga są silnie ufortyfikowane i czeka cię wiele bitew zanim wykonasz otrzymane rozkazy. Każdą z bitew jest oczywiste – zniszczyć wszystkie bazy znajdujące się na wyspie przeciwnika. Do dyspozycji masz trzy rodzaje broni ofensywnych: roboty bojowe, rakety ziemia-ziemia oraz rakety zawierające antimaterię. Niestety przeciwnik posiada identyczny arsenał i będziesz musiał poświęcić tro-



chę czasu na rozbudowę linii defensywnych. Do wyboru masz rakety ziemia-powietrze, bunkry, pola minowe, roboty bojowe, makiety baz oraz konstrukcje maskujące bazy. Poza tym możesz stawiać także radary – zwiększając prawdopodobieństwo zestrzelenia wrożej rakety/transportowca, elektronne

spę przeciwnika poprzedzone zmasowanym atakiem rakiet ziemia-ziemia. Najtrudniejsza jest bez wątpienia druga faza, gdyż komputer jest dużo szybszy w podejmowaniu decyzji. Poza tym trudno jest ustawić właściwy moment rozpoczęcia desantu, a podczas jego realizacji nie ma już czasu na stawianie nowych budowli. Zbyt wczesny atak zakończony niepowodzeniem, może łatwo doprowadzić do całkowitej klęski. Zbyt późny atak może zostać uprzedzony przez przeciwnika, a wtedy nawet

METAL MARINES



– przetwarzają energię w paliwo potrzebne do odpalania rakiet, fabryki – skracają czas budowy wszystkich obiektów, ośrodki dowodzenia – obniżają koszty operacyjne co zwiększa ilość funduszy pozostających do twojej dyspozycji. Oczywiście postawienie każdej z budowli wymaga odpowiednich zasobów finansowych i energetycznych, które są co pewien czas uzupełniane dostawami spoza linii frontu.

Każdą bitwę można podzielić na trzy fazy. Pierwsza polega na rozpoznaniu umocnień przeciwnika – wystarczą dwie, trzy odpowiednio wysłane ra-

kiety odparcia go trudno jest odbudować zniszczenia.

METAL MARINES podobnie jak większość gier pod Windows ma duże wymagania sprzętowe – co najmniej 486DX i 4 MB RAM. Na gorszym sprzęcie już podczas trzeciej bitwy komputer nie nadąży z wykonywaniem rozkazów i obsługą animacji, co unemożliwia sensowną zabawę. Jednak osoby kłujące strategię rozgrywane w czasie rzeczywistym i posiadające szybki komputer nie powinny zbyt szybko narzekać na powyższe wady. Poza tym możliwość zabawy z kolegą (jeśli posiadasz modem) znacznie podnosi walory tej gry.

Na koniec dwie podstawowe zasady:

1. Nie dopuść do zbudowania przez przeciwnika wyrzutni rakiet zawierających antimaterię. Ze względu na trajektorię lotu, nie mogą one być zestrzelone, a posiadają olbrzymią siłę rażenia.
2. W miarę możliwości modernizuj posiadane fabryki robotów oraz wyrzutnie rakiet ziemia-ziemia oraz ziemia-powietrze.

C(w)alinezka

MINDSCAPE'95

PC Windows: SVGA, S3

STRATEGIA

70% 70% 80%

Cena w zł. zawiera VAT

SECRET SERVICE #23

77



Pierwszego września 1939 roku wojska niemieckie przekroczyły polską granicę. Później były granice Danii, Norwegii i wielu innych państw. Pewnie nie ostałaby się żadna, gdyby Matka Natura nie zadbała o istnienie głębokich przeszkód wodnych, zwanych nie wiedzieć dlaczego oceanami. Wojska te dowodzone były przez zespół ludzi zwany przez Złotego nieporozumienie High Command. Na jego czele stał były kapral – Adolf Hitler.

ADOLF IDZIE NA WOJNĘ

Twórcy serii V4V (THREE SIXTY) uznali, że najwyższy czas stworzyć porządną symulację pozwalającą na danie graczowi pełnej kontroli nad całą sferą następujących sfer: militarnej pozwalającej na przeprowadzenie kampanii wojennych, politycznej, w której można symulować zachowanie się (neutralność lub udział wybranych państw w wojnie) i ekonomicznej, obejmującej problemy produkcji, zapewnienia odpowiedniej ilości surowców oraz stałego dopływu wynalazków. Mimo zrealizowania tak szerokiego zamierzenia okazuje się, że nie zawsze kompleksowe podejście do tematu zapewni należyte efekty, ale o tym polem.

GŁÓWNE MENU

Główne menu składa się z elementów dobrze znanych. GAME

OPTIONS – pozwala na rozpoczęcie nowej gry (NEW), wybrania jednego ze scenariuszy (SCENARIO), wybranie przebiegu wojny na Pacyfiku (PACIFIC OPTIONS), pogody (WEATHER OPTIONS), odpowiedniego czasu wyświetlenia komunikatów i ostrzeżeń (MESSAGE & WARNING OPTIONS). Nie bez znaczenia są opcje określające realizm pola bitwy: wywiadu (DETECTION OPTIONS), marszrut wojsk (PATHS OPTIONS), starcia (COMBAT OPTIONS). W grze można poprobować swoich sił indywidualnie lub wraz z inną osobą (ALLIED AND AXIS PLAYER OPTIONS), określić poziom na jakim chcesz grać ty i ewentualnie komputer, zachowanie śleposzczególnych krajów w zależności od rozwoju sytuacji ogólnej (EVENT OPTIONS), oraz opcje startowe gry.

Przed rozpoczęciem gry trzeba wybrać jedną z możliwości, obejmujących 4 lekcje (LESSON) gry obejmujące różne sytuacje strategiczne, kolejne lata wojny od 1939 do 1944 roku, z pominięciem 1942 roku, oraz kompleksową lekcję, na którą składają się elementy początkowych lekcji (TUTORIAL).

W grze biorą udział wszystkie rodzaje wojsk i jednostki je reprezentujące. Wojska lądowe to oczywiście piechota, jednostki pancer-

HIGH COM

ne, zmechanizowane i spadochroniarze, chociaż ci są piechotą dopiero po desantowaniu na zaplecze wroga. Lotnictwo to myśliwce, myśliwce bombardujące i bombowce. Najwięcej miejsca autorzy poświęcają jednostkom pływającym, gdyż możesz budować niszczyciele, krążowniki, pancerniki, lotniskowce, okręty podwodne i transportowce. Można się zgodzić, że wyczerpuje to realia ówczesnego pola walki.

STRATEGIA I TAKTYKA

Na głównym ekranie gry zrealizowano ciekawe połączenie ekranu taktycznego i strategicznego. Ekran strategiczny, umieszczony w prawym górnym rogu, pozwala na ogarnięcie całości sytuacji w Europie i natychmiastowe przeprowadzenie odpowiednich posunięć na ekranie taktycznym. Na ekranie strategicznym można ukazać około 20 zagadnień, które ułatwiają podejmowanie skutecznych decyzji w skali taktycznej. Na ekranie taktycznym możesz natomiast wydawać rozkazy. Dotyczyć one mogą dowolnej dziedziny dotyczącej sfery wojskowej i gospodarczej. W kolejnych fazach dokonujesz ruchów jednostek wojskowych z miejsc początkowego ich stacjonowania (FORCE ALLOCATION MODE), przesunięć zasobów naturalnych z ośrodków wydobywczych

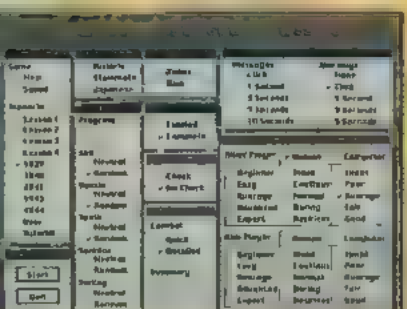
do ośrodków przemysłowych, wytworów przemysłu w kierunku przeciwnym i ustalenie rodzaju produkcji w poszczególnych miastach (RESOURCE ALLOCATION MODE), przegrupowań sił lotniczych (1st AIR ALLOCATION MODE), morskich (1st NAVAL ALLOCATION MODE), lądowych (LAND ALLOCATION MODE). Posunięcia te wywołują odpowiednie skutki, w związku z czym po każdej z faz ruchu wojsk następują fazy ich wykonania (może ich być po kilka), (LAND, NAVAL, AIR EXECUTION MODE). Oczywiście po każdej z nich można zapoznać się z raportem przedstawiającym rezultaty starcia. Siły morskie i lotnicze mogą mieć więcej niż jedną fazę ALLOCATION.

PRODUKCJA I WYNALAZCZOŚĆ

W fazach ekonomicznych sterujesz dystrybucją środków budżetowych, zasobów naturalnych, priorytetami produkcyjnymi i ukierunkowujesz rozwój badań nauko-

wych. Jest to najważniejsza z faz, gdyż od twoich decyzji zależy będzie tempo przyrostu produkcji przemysłowej, wydobywania, szybkość wynajdywania coraz doskonalszych rodzajów broni. Wskazując na dowolne miasto, na ekranie laktycznym otrzymujesz dotyczący go raport, z uwzględnieniem produkcji (INDUSTRY, SHIP BUILDING) i jej wielkości, w zależności od jej rodzaju, siły ekonomicznej, mocy wynalazczych i co najważniejsze, siły obrony przeciwołtrniczej, uniemożliwiającej przeciwnikowi skuteczne bombardowanie. Ingerując w podane liczby zmieniasz wielkość produkcji w ramach: ogółu punktów reprezentujących ekonomię miasta, przelotu surowców i wyrobów gotowych oraz wzmacniasz lub zmniejszasz jego potencjał wynalazczy. Pamiętaj, że źle przemyślana strategia rozwoju przemysłowo-badawczego spowoduje zmniejszenie produkcji, zwolnienie tempa pracy wynalazców, co w dalszej kolejności spowoduje zagładę twoich jednostek na polu walki. Przegrasz, a los pokonanych agresorów nie jest godny pozazdrośczenia.

Trafne posunięcia ekonomiczne spowodują, że wojska twe będą niezwykłe – będą posiadały sprzęt lepszy niż przeciwnicy. Zmniejszy to ich straty bojowe, skróci okres każdej z kampanii oraz zaowocuje pożądanymi skutkami politycznymi – ogłoszeniem neutralności przez kraje wspierające two-



ich przeciwników, lub przystąpieniem do wojny sojuszników słabszych duchem, żeby daleko się nie rozwinęła np. Turcji. Na poku wynalazczym mozesz w sprzyjających okolicznościach wyprodukować bombę atomową i załadować przeciwnika tak szybko jak gotują się szparagi, cytując nieodżałowanego cesarza Oktawiana Augusta.

BITWA I JEJ REZULTAT

Gdy jednostka napotyka jednostkę przeciwnika, może rozpocząć walkę. Na miejscu mapy strategicznej pojawia się panel sterowania jednostką w trakcie bitwy. Po kliknięciu na jednostkę i obejrzeniu raportu o jej stanie, mozesz wydać rozkaz ataku, wycofania się lub zaprzestania walki. Po wydaniu któregośkolwiek z rozkazów pokazuje się SUMMARY RAPORT, w którym przedstawiony jest stan jednostki po bitwie. W trakcie starcia cały czas masz dostęp do raportu z jej przebiegu. Studiuj go

COMMAND

uważnie, bo w wypadku niekorzystnego obrotu sytuacji zawsze będziesz mógł wycofać pokonaną jednostkę bez narażania jej na zniszczenie. Łatwiej jest bowiem uzupełnić stan jednostek niż wystawić nowe.

ALBERT SPEER MA SŁO

1. Atakuj mając przewagę ilościową na danym kierunku strategicznym. Nie spiesz się, zgromadź odpowiednio duże siły i dopiero wtedy atakuj. Skracasz w ten sposób każdą z kampanii, co przy nieuniknionych w pierwszym okresie błędach ekonomicznych pozwoli ci pozostać zwycięzcą.

2. Przed atakiem wojsk lądowych zmieć przeciwnika atakami lotniczymi. Zawsze masz co najmniej dwie fazy lotnicze, więc zawsze mozesz w niewralgicznym punkcie zgromadzić odpowiednią liczbę samolotów.

3. W każdej kampanii wytyczaj marszrutę swoich wojsk od miasta do miasta. Oznacza to, że zdobywasz dane miasto, przesuwasz wojska lądowe o hex dalej i do opuszczonego miasta przerzucasz lotnictwo. W ten sposób lotnictwo uniemożliwi podejście wartościowych jednostek wroga, a do zdobytego miasta mozesz wysłać kolejną świeżą, silną jednostkę mogącą skutecznie kontynuować ofensywę.

4. Daj do jak najszybszego zajęcia stolicy przeciwnika. W ten sposób szybko zakończysz kampanię przeciwko danemu państwu i bę-

diesz mógł użyć zaangażowanych przeciw niemu jednostek gdzie indziej.

5. Wykończ najpierw wszystkie państwa, do których mozesz dotrzeć drogą lądową. Da to dwa rezultaty: po pierwsze będziesz dysponował silną armią lądową i olbrzymim potencjałem przemysłowo-badawczym, a po drugie, żeby przeprowadzić inwazję na Wielką Brytanię musisz dysponować odpowiednią flotą, której budowa zajmie ci około dwóch lat. Pokonując wszystkich do 1942 roku, dajesz sobie wystarczająco dużo czasu, by zrobić to w czerwcu 1944 roku. Uznać to można za maleńką kpinkę z historii!

WADY GRY

Podstawową wadą wydaje się być długi czas rozgrywki. Nigdy przy włączonych wszystkich opcjach nie udało mi się doprowadzić rozgrywki do końca przez cały weekend. Ponadto długotrwałe granie w HIGH COMMAND oprócz martwoży części tkanki mózgowej powoduje nieodwracalne szkody w systemie mięśniowym palca wskazującego. Fatalna jest konieczność przesyłania surowców do każdego z ośrodków przemysłowych, co zajmuje masę czasu i nie wnosi nic twórczego do rozgrywki. Denerwujące jest też ręczne sterowanie ruchami jednostek i przeszukiwanie stosu jednostek.

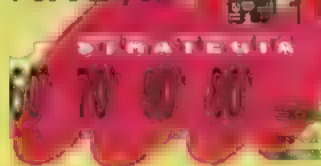
ZALETY GRY

Po raz pierwszy opracowano grę kompleksowo podejmującą ogół zagadnień związanych z prowadzeniem wojny we współczesnym świecie. Różnorodność poruszonych tematyki jest na tyle duża, że grę mogą zainteresować się nie tylko stratedzy, ale również ekonomiści, gdyż symulacja zjawisk ekonomicznych zachodzących w gospodarce stoi w tej grze na nieco wyższym poziomie niż symulacja opcji militarnych. Należy podkreślić, że autorzy gry zadbał o to, by część decyzji mogła być podejmowana przez komputer. W ten sposób każdy może poświęcić się temu, co najbardziej go interesuje, bez zbytecznego wglębiania się w żmudne przeliczenia i czasochłonne rozmyślenia. Polecam tę grę przede wszystkim wytrwałym i pragnącym poszerzyć swoje horyzonty. Życzę wszystkim dobrej (długiej) zabawy! I pamiętajcie, zwycięstwo rodzi się najczęściej na zapleczu: w laboratoriach i zakładach przemysłowych.

Kochaś

COLORADO CC'93

PC: VGA, SB



Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.

MARK SOFT

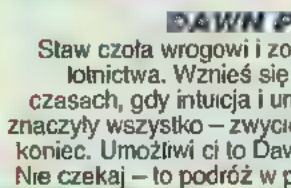
W ofercie ponad 700 tytułów!!!
Amiga, Amiga 1200, Amiga CD32,
PC, PC-CD, C-64, Atari...

MENTOR



WORLD CUP YEAR 94

Pełnia szczęścia dla najbardziej wirtuozów piłki! Zawiera cztery wspaniałe programy: Sensible Soccer, Goal, Striker, Championship Manager 93/94. Najbardziej realistyczne symulacje, mają wszystko, czego pragniesz.



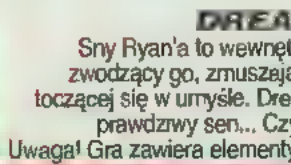
DAWN PATROL

Staw czoła wrogowi i zostań asem lotnictwa. Wznieś się w niebo w czasach, gdy intuicja i umiejętności znaczą wszystko – zwycięstwo albo koniec. Umożliwi ci to Dawn Patrol... Nie czekaj – to podróż w przeszłość.



KINGPIN

...przeniesie cię do kręgleń, bez wychodzenia z domu! Zapewni uczestnictwo w realistycznym turnieju z możliwością wyboru wielu ciekawych funkcji.



DREAMWEB

Sny Ryan'a to wewnętrzny chaos, zwodzący go, zmuszający do walki toczącej się w umyśle. Dreamweb – to prawdziwy sen... Czy tylko sen? Uwaga! Gra zawiera elementy przemocy.



Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów

ul. Lipińska 2, 00-968 Warszawa 45

skrz. poczt. 114

tel. (0-2) 663-93-90, fax (0-2) 663-92-98



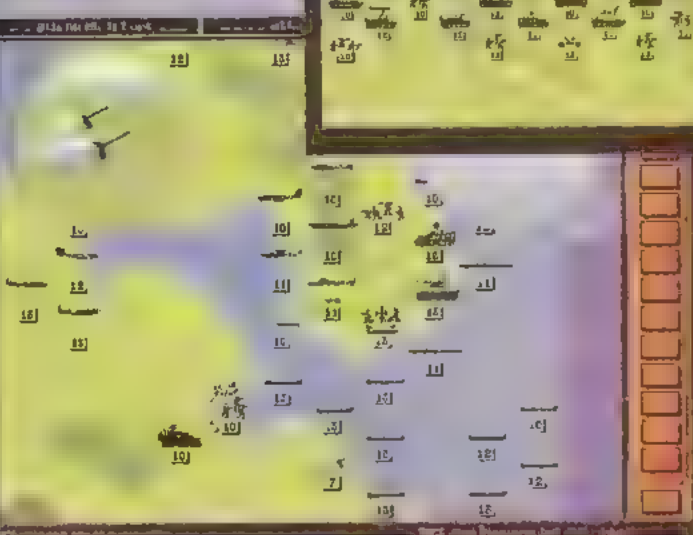
Pod koniec 1994 roku firma STRATEGIC SIMULATION INC. wydała grę strategiczną PANZER GENERAL, która może okazać się tak dużym przebojem, jak przed dwoma laty pierwsze gry serii V FOR VICTORY. PANZER GENERAL ma proste i funkcjonalne sterowanie, dobrą grafikę i dźwięk, a przede wszystkim świeżą koncepcję. Jest też i trochę wad, które znalazł dla was ekspert SECRET SERVICE po długim i drobiazgowym testowaniu.

ISTOTA GRY

Tematyką PANZER GENERAL są wielkie operacje II Wojny Światowej toczące głównie na europejskim teatrze wojny. Celem gry jest zajęcie w określonym czasie (limit tur) wyznaczonych ośrodków miejskich, portów i baz lotniczych. Dowodzisz zgrupowaniem armijnym a w ZSPR i w hipotetycznej inwa-

zji Ameryki – zgrupowaniami, których główną siłą uderzeniową są wojska pancerne. Do dyspozycji masz wszystkie podstawowe rodzaje wojsk lądowych, artylerii, lotnictwa oraz flotę jeśli przeprowadzasz operacje kombinowane. Wszystkie jednostki są numerowane według komputerowego systemu identyfikacyjnego, zbliżonego do tego stosowanego podczas wojny.

Gra ma charakter strategiczno-operacyjny, a jej akcja przebiega w turach najczęściej jednodziśniowych. Dowodzisz dywizjami lub brygadami i okrętami, którym wydajesz rozkazy przemieszczania się i ataku. Jednostki wojsk lądowych i lotnictwa możesz także uzupełniać i przekształcać w miarę rozwoju techniki i produkcji uzbrojenia. W trakcie każdej operacji możesz również wystawiać nowe jednostki. Starcia jednostek są symulowane przez komputer, a ich wyniki są



wielkich operacji II W.Ś. lub jedną z pięciu kampanii. W tych ostatnich rozgrywasz całą wojnę, którą możesz rozpocząć w 1939, 1941 lub 1943 roku. Wtedy poszczególne operacje z 38 scenariuszy występują tam jako oddzielne fazy wojny, przy czym rdzeń twoich wojsk stanowią te, które zachowałeś z poprzedniej operacji.

ZASADY ROZGRYWANIA OPERACJI

1. KAMPANIA

Z nazwy gry domyślać się można, że przeciwie do scenariuszy, w kampanię można grać tylko jako niemiecki dowódca zgrupowanie pancernego. Grę można rozpocząć wśród polskich pól, w spieczonych płaskach Afryki, w stepach Rosji lub w słonecznej Italii.

Najlepiej zacząć kampanię w Polsce. Jest wtedy czas na wyszkolenie jednostek (zbierają doświadczenie w boju), a także na własną politykę tworzenia nowych oddziałów. Dla wybrednych najlepszym układem jest rozpoczęcie gry z włączonymi opjami pogody, zaopatrzenia, ograniczonego rozpoznania oraz z wyłączonym podglądem siły oddziałów.

Kampania toczy się zgodnie z wynikiem zakończonej operacji. Skala zwycięstwa lub klęska decydują o następnej bitwie. Jeżeli ktoś nie chce szybko zakończyć II Wojny Światowej musi uważać aby nie wygrywać zbyt wysoko. W końcu najwyższą jest walka, a nie jakieś tam zwycięstwo.

W poszczególnych operacjach gracz może wystawić nowe jednostki (zwykle dwie). Straconych jednostek pomocniczych (oznaczonych AUXILIARY) nie warto wystawiać powłonie. Dwie nowe jednostki należy wystawiać po przemysłaniu czegoś (brakuje i jaka będzie taktyka). Najlepiej tworzyć dodatkowe jednostki lotnictwa. Myśliwce wraz ze szturmowcami (osławione Messery i Stukas) czynią w PANZER GENERAL cuda. Pamiętaj artyleria samobieżna nie zabiera zbyt dużo amunicji, opłaca się wystawiać połową artylerii zmotoryzowaną!

Na początku każdej operacji przed ustawieniem jednostek warto uwolnić i przeformować (UPGRADE) kilka oddziałów. Nowy sprzęt to część drogi do powodzenia.

2. SCENARIUSZ „NORWEGIA”

Najbardziej szokującą i chyba najtrudniejszą operacją jest zdobycie Norwegii. Mamy tu do czynienia z połączeniem desantu morskiego i powietrznego oraz z szerokim wykorzystaniem floty i lotnictwa. Początkowo można się w tym pogubić. Kilka rad pomoże zapanować nad chaosem: 1) przede wszystkim zdobywaj lotniska, 2) desant morski przeprowadź z północy i z południa, wspomóż je desantem powietrznym na miasta w centrum mapy, 3) bombardowanie z okrętów przeciw wojskom lądowym jest niezwykle efektywne – zespół kilku okrętów potrafi zniszczyć obronę portu lub miasta, wystarczy je wtedy tylko zająć, 4) zniszcz marynarkę aliantów koncentrując do ataku całą swoją flotę i lotnictwo – zapobiegnie to krwawym walkom na północy i zabezpieczy twoje statki transportowe.

3. SCENARIUSZE „POLSKIE”

Oba scenariusze „polskie” są łatwe, występują jednak na początku gry,

w związku z czym należy je traktować jako szkolne. Dlatego zamiast doszukiwać się możliwości rozegrania kampanii wrześniowej, skoncentruj się na poprawnym planowaniu i rozgrywaniu obu operacji. Możesz wiele się nauczyć, co przysiąda ci się w następnych fazach gry.

4. POZOSTAŁE SCENARIUSZE

Pozostałe scenariusze przedstawiają różne sytuacje wojenne, niekiedy hipotetyczne. Kilka scenariuszy jest połączonych wariantowo, też częściowo hipotetycznie. Do najbardziej „pracochłonnych” należą BARBAROSSA I WASHINGTON.

UWAGI TAKTYCZNE

1. BITWA MORSKA

Pewne rodzaje jednostek są skuteczne przeciwko konkretnemu przeciwnikowi. Okręty podwodne doskonale zatapiają duże okręty (lotniskowce, pancerniki itp), natomiast niszczyciele wybitnie nاپuszczają wody w kadłuby podwodnych łodzi. Należy zlokalizować nieprzyjaciela i zaatakować maksymalną liczbą okrętów jego okręt. Nastąpi typowa wybijanka, a że komputer zazwyczaj rozprasa swe jednostki, zwycięstwo będzie po twojej stronie.

2. BITWA POWIETRZNA

Bombowce lub szturmowce muszą mieć zawsze przy sobie jednostkę myśliwców, która będzie je osłaniała (analogicznie jak przy dużych okrętach i niszczycielach). W momencie wykrycia wrogiego lotnictwa masz dwie możliwości: albo zaatakować wszystkich, albo zniszczyć osłonę myśliwską. Wybierz drugi wariant. Po zniszczeniu myśliwców przeciwnika całe niebo należy do ciebie i zniszczenie bombowców pozostaje kwestią czasu.

3. BITWA LĄDOWA

Mimo, że PANZER GENERAL jest typową grą z własnymi zasadami, trudno nawiązywać do realów, nie można mu odmówić odwrotu trzech zasad sztuki wojennej: szybkości działania, ekonomii wysiłku i współdziałania. Nigdy nie wystarczy ci siła na obsadę i atak na całym froncie. Lepiej stworzyć dwa, trzy zgrupowania, które zdecydowanie uderzą na skrzydła obrony. Lub po przełamaniu własnej obrony zniszczą wstępującego się przeciwnika (EKONOMIA I SZYBKOŚĆ).

Gdy twoim celem są konkretne miejsca na mapie, a zależy ci na czasie, działania należy prowadzić na decydującym kierunku uderzenia, osłaniając jedynie własne flanki (SZYBKOŚĆ). Każde zgrupowanie powinno tworzyć oddziały czołgów, piechoty, artylerii i ewentualnie saperów. Tak dobrane siły rozprawiają się w krótkim czasie z każdym przeciwnikiem bez zbędnej straty czasu (RUCH I SIŁA – WSPÓLDZIAŁANIE).

Doskonałe efekty daje powiązanie działań lądowych ze wsparciem lotniczym (słynny tandem: czołg i samolot). Dla przykładu można zaproponować atak zgrupowania 2 jednostek piechoty, 2 jednostek czołgów, 1 jednostki artylerii, 1 jednostki szturmowców i 1 jednostki myśliwców na obronę dobrze ufortyfikowanej jednostki piechoty przeciwnika broniącej się w mieście. Pierwsza otwiera ogień artyleria, potem do ataku przystępują samoloty szturmowe. Dwa ataki jednostek piechoty wsparcie pomocniczym uderzeniem czołgów powodują albo eliminację obrońcy albo odcięcie się jego resztek o 1 pole. W tym momencie ruszają do walki samoloty myśliwskie rozstrzelujące cofającą się jednostkę. Ostatnia jednostka czołgów albo zajmie miasto (o ile nie zrobiła tego piechota) al-

bo mknie naprzód zajmując teren. W takiej akcji mimo użycia obu jednostek lotniczych zajmują one pozycje obok siebie, dzięki czemu sztumowce są osłaniane przez myśliwce.

Zasadę współdziałania wykorzystuje również przeciwnik. Jego oddziały wspiera niejednokrotnie artyleria polowa oraz artyleria przedwlotnicza. Wtedy należy wyjść na skrzydło lub tyły broniących się i zniszczyć wsparcie. Pozostanie już tylko likwidacja resztek obrony.

Wszystkie te sytuacje odnoszą się do ataku. W obronie wspierają piechotę artylerię, czołgi natomiast trzymają w odwodzie. Takie ugrupowanie przetrwa niejedno, a gdy jeszcze przekonasz się, że najlepszą obroną jest atak wybierzesz miejsce i czas kontrataku odwracając kartę historii.

choć) najlepsze są Stuki (bombowce nurkujące JU-87).

6. Atakując zgrupowanie najpierw zniszcz artylerię – zmniejszy to znacznie twoje straty. Przed atakiem lotniczym dobrze jest zniszczyć artylerię przeciwnika, jeżeli nie możesz zrobić tego jednostkami lądowymi to zaatakuj ją lotnictwem taktycznym (znowu Stuki).

EKRANY, MENU I OPCJE

PANZER GENERAL ma dwa ekrany – wstępny i główny. Ekran wstępny służy do skonfigurowania gry, zaś główny do sterowania jej przebiegiem.

Na EKRANIE WSTĘPNYM przedstawiona jest zdjęcie grupki dowódców niemieckich gen. H. Guderiana – twórcą niemieckich wojsk pancernych, a jednocześnie teoretykiem woj-

– wyświetlanie wskaźnika siły drugiej jednostki, jeśli na jednym heksie są jednostka lotnicza oraz lądowa lub morską,
– nakładanie i zdejmowanie z mapy siatki heksagonalnej,
– zdejmowanie i powtórne nakładanie ikon jednostek,
– status jednostki,
– komunikat meteorologiczny,
– mobilizowanie nowych jednostek,
– aktywizacja jednostki wskazanej przez komputer – wtedy możesz wydać jej rozkaz,
– zakończenie tury gry.

Submenu wyświetlane dla aktywnej jednostki zawiera następujące opcje:

– uzupełnienie zwykłe,
– uzupełnienie elitarnie,
– przelotowanie jednostki,
– rozwiązanie jednostki,
– zmiana nazwy jednostki,
– status jednostki aktywnej,
– status dowolnej wskazanej jednostki,
– stan zaopatrzenia,
– przejście do MAIN MENU.

Dla jednostek zmotoryzowanych i zmechanizowanych (piechota, saperzy i artyleria) oraz przewożonych transportem morskim lub powietrznym dodatkowo aktywna jest jeszcze jedna opcja umieszczona na początku submenu. Umożliwia ona załadowanie na środki transportowe lub wylądowanie z nich jednostki oraz desantowanie i transport jednostek za pomocą floty i lotnictwa. Jednostki można również załadować na okręty transportowe w portach oraz na samoloty transportowe w bazach lotniczych.

Opcje zgrupowane w OPTIONS MENU:

– przejście do MAIN MENU,
– ustalenie poziomu trudności gry,
– ukrycie lub ujawnienie jednostek nieprzyjacielskich,
– włączanie/wyłączanie: animacji, wpływu pogody na akcję gry, zaopatrywania jednostek, muzyki i efektów dźwiękowych, wyświetlania wskaźnika siły jednostki,
– ukrycie ruchów strony sterowanej przez komputer,
– wykaz strat obu stron,
– szybkość prezentacji ruchów komputera,
– przejście do menu z opcjami systemowymi.

W trakcie gry, poniżej mapy, podawane są informacje istotne dla podejmowania decyzji operacyjnych. Wyświetlane z lewej strony dotyczą jednostki aktywnej (własna), zaś z prawej – wskazywanej kursorem (własna albo nieprzyjacielska).

Dla jednostki aktywnej podawane są następujące dane: godło państwa, nazwa i oraz wskaźnik siły jednostki, stan zaopatrzenia w paliwo i amunicję, doświadczenie. Dla jednostki wskazanej (własna lub nieprzyjacielska) podawane są nieco odmienne dane: godło, nazwa i rodzaj oraz siła, doświadczenie oraz obronność, okopanie się jednostki. Wskaźnik doświadczenia zwleksza się przez uczestnictwo jednostki w zwycięskich kampaniach, zaś wskaźnik obronności wzrasta samoczynnie, jeśli jednostka pozostaje w tym samym miejscu. Wskaźnik siły informuje o liczbie jednostki, wartość 10 oznacza pełny stan etatowy.

Niektóre jednostki mają zdolność wspierania innych. Dotyczy to artylerii polowej i fortecznej (zasięg 2-3 heksy zależnie od kalibru), artylerii przeciwlot-

niczej (2 heksy), która może być użyta przeciwko jednostkom lotniczym i pancernym, lotnictwa myśliwskiego (1 heks) osłaniającego inne rodzaje lotnictwa oraz okrętów bojowych konwojujących transportowca i wspierające siebie nawzajem.

NA ZAKOŃCZENIE

PANZER GENERAL oprócz wielu zalet ma również pewne mankamenty:

– zaopatrywanie jednostek dokonuje się poprzez miasta, co powoduje nieskuteczność zagonów pancernych. Okrężone jednostki nieprzyjacielskie zgrupowane wokół miasta są tam również zaopatrywane,

– w większości scenariuszy zwykle połowa jednostek to dywizje pancerna i lotnictwo. W rzeczywistości większość wszystkich armii stanowiły dywizje piechoty, które na ogół poza armią amerykańską nie były zmotoryzowane,

– w tej grze samoloty mogą przebywać w powietrzu nawet tygodniami, co jest kompletną bzdurą. Artyleria przeciwpancerna, a także przeciwlotnicza zbyt dobrze się broni przed piechotą, a czołgi są za mało efektywne w natarciu na miasta i na jednostki okopane. Atak artylerii samobieżnej (przeznaczoną do zwalczania czołgów) jednostki pancernej to niemal samobójstwo,

– z ciężkich myśliwców jakimi były ME-110 zrobiono lekkie bombowce, które walczą z lotnictwem przeciwnika niewiele lepiej od Stukasów JU-87. Myśliwce sowieckie ledwie mogą walczyć z niemieckimi bombowcami, a z myśliwcami nie mają szans,

– mapy wielu scenariuszy mają błędy, ale to nie nowość w grach amerykańskich. Atakując ZSRR przekonasz się, że sowieci będą bardzo dobrze okopani i przygotowani do obrony. Projektanci nie uwzględnili tego, że Stalin zniszczył znaczną część wyższej kadry oficerskiej, co spowodowało zmniejszenie potencjału Armii Czerwonej. Poza tym wojska były w trakcie przegrupowania, przygotowując się na atak w następnym roku, skąd więc okopy?

PANZER GENERAL w ostatecznym rozrachunku broni się swymi zaletami – dobrym wykonaniem programistycznym i ciekawym podejściem do problemu, szczególnie rozgrywania kampanii jako serii scenariuszy dobieganych w zależności od wyników poprzednich zmagani. Uczy rozsądnego podejmowania decyzji w warunkach ograniczonego ryzyka (duża losowość wyników starć jednostek). Na uwagę zasługują ładnie opracowane mapy oraz szczegółowe uzbrojenia. PANZER GENERAL stanowi nowatorskie, interesujące i udane rozwiązanie gry strategicznej o popularnej tematyce II Wojny Światowej.

Berger, Doc & Flexi

Dystrybutor wersji PC CD-ROM:
CD Projekt, tel. (0-22) 25-07-03

SSI'94
PC: VGA, SVGA, SB, CD-ROM 5 1
STRATEGIA
90° 90° 100° 100°
Dystrybutor: CD Projekt, tel. (0-22) 25-07-03

PANZER GENERAL

Na koniec należy sobie przyswoić podstawową prawdę PANZER GENERAL: żadnej jednostce nie wolno dać zginąć. Choćby najbardziej przetrzebiona posiada pewne doświadczenie i kadre. Zawsze możesz ją uzupełnić. Wystawienie nowej jednostki to bardzo kosztowna zabawa. A zał bywa tym większy, gdy straconej jednostce nadałeś kiedyś miłano (opcja NI) pochodzące od jej zwycięstw lub siły (np. 22 Paris Pz Div czy 5 Desert Tigers Pz Div).

ZALECENIA SZCZEGÓŁOWE

1. Na początku każdej bitwy dokładnie przestudiuj mapę (strategiczną i operacyjną) i zobacz co masz zdobyć lub obronić. Nie trać czasu i sił na drugorzędne obiekty.

2. Artyleria przeciwpancerna równie dobrze broni się przed czołgami jak i przed piechotą.

3. Do obrony przeznaczaj piechotę i artylerię. Miasta i fortyfikacje atakuj lotnictwem, artylerią samobieżną, czołgami i piechotą zmotoryzowaną.

4. Jeżeli się bronisz, to twoje jednostki powinny pozostawać w jednym miejscu, ponieważ wtedy się okopują. Ma to duże znaczenie w walce z czołgami, a także przy ataku lotniczym i bombardowaniu artyleryjskim (mniejsze straty).

5. Jednostki na terenie odkrytym, bunkry i flotę atakuj ciężkimi bombowcami. Na jednostki w miastach (artyleria i pie-

skowości, który pierwszy sformułował (zastosowane z powodzeniem przez Wehrmacht) zasady ich organizacji i taktyki.

Z prawej strony ekranu znajduje się pole opcji. W menu głównym są one następujące:

C (kampanie) – umożliwia wybór scenariusza kampanii oraz ustalenie poziomu trudności.

S (scenariusze) – wybór scenariusza operacji i ustalenie poziomu trudności gry i parametrów.

LOAD (wznawianie gry) – pozwala na odczytanie jednej z dwunastu zapisanych sytuacji z gry.

QUIT – zakończenie gry.

EKRAN GŁÓWNY zawiera mapę strategiczną, na której pokazano rzeźbę i pokrycie terenu oraz miasta, porty, bazy lotnicze i szlaki komunikacyjne. Z prawej strony znajduje się pole z opcjami zgrupowanymi w dwóch menu, za pomocą których możesz ustalać warunki (MAIN MENU) oraz sterować akcją gry (OPTIONS MENU). Wciskając prawy klawisz myszy uaktywniasz drugie menu.

Korzystając z opcji głównego menu pozyskuje się informacje o jednostkach, komunikaty oraz ustala się sposób prezentacji na mapie. Poszczególne ikony oznaczają (w kolejności):

– przejście do OPTIONS MENU,
– powiększanie wybranego fragmentu mapy (ZOOM),



Mark Hamill



Trzeba przyznać, że wyszło bardzo dobrze – WING COMMANDER 3 to prawie 2,5 gigabajta doskonałej zabawy. Oprócz WC3 jak na razie tylko

ko UNDER A KILLING MOON zajmuje aż cztery kompaktki. Cała gromada gier kompaktowych została daleko w tyle, powstaje po prostu nowa jakość wykorzystania nośnika CD, gdzie na styku filmu, muzyki i tradycyjnej akcji pojawia się niebanalny element fabuły. Projektanci gry dokładnie wiedzieli, jaki efekt chcą uzyskać i w jakich proporcjach podać graczowi wszystkie składniki tej smakowitej pieczeni.

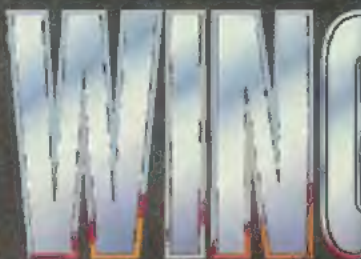
Zarówno filmowi, przechadzkom po stacji, walce powietrznej towarzyszy doskonała, nastrojowa i naprawdę ładna ścieżka dźwiękowa. Dubbing i wszelkie odgłosy są kryształowo czyste. Gra może pracować w trybie VGA (320x200) lub SVGA (640x480) i na szczęście potrafi samodzielnie obsługiwać kartę graficzną i kartę dźwiękową. To dobrze, że programiści nie poszli na łatwiznę i nie sprokowalili WC3 jako gry pod Windows.

W KOŃCU TO TYLKO GRA

WING COMMANDER 3 składa się z dwóch elementów – filmu i symulatora. Film, w którym grają takie sławy jak Mark Hamill, Malcolm McDowell, przeurocza Jenifer MacDonal i wielu innych jest doskonały i uświadamia olbrzymie możliwości, które stwarza

mu latać. Trzeba przyznać, że pod tym względem jest to produkt przełomowy, który być może otwiera epokę, w której obok normalnych, można rzeć liniowych filmów, pojawią się komputerowe filmy lub jak kto woli gry, w których gracz będzie głównym bohaterem tworzącym bieg akcji. Nie jest to w końcu żadna filozofia, takie następstwo zdarzeń i zależności przyuczynowo-skutkowe spotykało się nieraz choćby w grach przygodowych, nie mówiąc już o strategiach. Teraz jednak WC3 udowadnia, że te idee można realizować na tak szeroką skalę, gdzie operuje się nie pojedynczymi zdaniami, lecz setkami megabajtów multimedialnego przekazu. Jest to bardzo wciągające – gracz w pewnym momencie przyciąga do komputera nie chęć odbycia lotu w kosmosie, a ciekawość co się wydarzy i czy dobrze pokierował biegiem wydarzeń.

Oczywiście nie można przesadzać i twierdzić, że WING COMMANDER 3 jest doskonałością. Trzeba przyznać,



że mimo faktu wpływu na akcję fabuła jest dość liniowa. Możliwe są tylko dwa zakończenia gry – przegrana lub wygrana (no i jeszcze zgon naszego bohatera), zaś do końca tak naprawdę prowadzi tylko jedna ścieżka. Lecz miejmy na uwadze fakt, że gra jest prekursorem nowego gatunku, a na premierze jest zawsze ciężko. I jeszcze jedno – jak na interaktywny film gra jest bardzo mała – wielowątkowy film z różnymi torami akcji zajmowałby co najmniej kilka razy więcej, kosztował odpowiednio więcej, zaś prace nad nim byłyby o wiele dłuższe. Trzeba jednak pamiętać, że budżety współczesnych filmów to około 100 mln dolarów. Komputery jeszcze nie są tak upowszechnione i tak tanie jak kino, dlatego produkcja takich filmów, choć praktycznie możliwa, nie jest prowadzona z czysto komercyjnych powodów.

KOSMICZNY SYMULATOR

Pracujący w trybie SVGA symulator mieści się w kanonie wyznaczonym przez dwie poprzednie części WING COMMANDER 1 i 2 oraz krewniaków – PRIVATEER i ARMADA. Tutaj jest on bardzo efektywny, jeszcze bardziej dopracowany i urozmaicony. Doskonale opracowane cele lotnicze wybuchają w sugestywnych kulach ognia i roztrzaskują się na świetnie dopracowane kawałki. Wszystko jest naprawdę efektowne – komunikaty radiowe wzbogacono o malutkie obrazy wideo, zaś kokpit jest szczegółowy aż do przesady. Granie z włączonym kokpitem w trybie SVGA zwalnia akcję gry – warto go wyłączyć.

Film nie ogranicza się tylko do efektywnych przerwów – gracz może wpływać na rozwój akcji i tym samym na treść oglądanego filmu. Gdy na przykład pokłócisz się z mechanikiem, to do końca gry będzie na ciebie obrażony. Od treści i sposobu niektórych rozmów zależy też nieraz stopień trudności odbywanej następnej misji.

Dzięki wprowadzeniu żywych postaci w komputerowo stworzony świat, gracz o wiele lepiej wczuwa się w fabułę, a przez możliwość wpływania na bieg wydarzeń identyfikuje się z bohaterem. Jeśli kogoś nie polubisz to przez całą grę możesz rozmawiać z nim opryskliwie, a nawet zabronić

Długo czekaliśmy na trzecią część opowieści o losach wielkiej wojny pomiędzy Konfederacją Ziemią a Imperium Kilrah. Zapowiadana od połowy 1994 roku gra, jak każdy zresztą produkt ORIGIN, miała wytyczyć nową drogę w grach multimedialnych.

Niecierpliwość była podsycona intensywną kampanią reklamową i licznymi artykułami prasowymi. Wielkie nagłówki krzyczały: „Gra za cztery miliony dolarów!”. Ten imponujący jak na grę komputerową budżet wydano w znacznej mierze na dopracowanie owej zapowiadanej „multimedialności”. ORIGIN zatrudnił bowiem doskonałą ekipę fachowców i prawdziwych „kasowych” aktorów filmowych, którzy występują w interaktywnym filmie, stanowiącym długie przerywniki pomiędzy misjami. Film powstawał zupełnie tak samo jak przyzwoita produkcja hollywoodzka – był scenariusz, reżyser, scenografowie, kameryści, charakteryzatorzy, no i oczywiście aktorzy. Uwagę gracza przyciąga scenografia, która jest doskonałym połączeniem efektów pracy normalnego scenografa i komputerowego grafi-

ka sto-
sują-



Bezimienny gość na szczydach



Malcolm McDowell



M.H. z Jennifer MacDonal



A oto nasze dzielne mięsiwo armatnie



Han Solo się nie zapala



kiego techniki renderingu. Równoległe z ekipą filmowców pracował sztab programistów, którzy na komputerach SILICON GRAPHICS tworzyli symulator walk kosmicznych.



Trzeba przyznać, że od strony graficznej symulator prezentuje się zachęcająco. Niestety tak jak w poprzednich częściach gry, tak i w WING COMMANDER 3 symulator jest (jak by do niego nie podchodzić) bardzo efektowną strzelanką. Pod względem symulacyjnym lepiej przedstawia się X-WING, czy TIE FIGHTER. Walcząc z pilotami Kilrathi praktycznie nie ma współdziałania pomiędzy sojuszniczymi jednostkami – cała walka to indywidualne pojedynki. Misje, które poprzedzone są wręcz ekspresową odprawą, polegają po prostu na zestrzeleniu wszystkich maszyn przeciwnika – lecisz i strzelasz ile wlezie. Jednakże jeśli podejmiemy do tej gry jak do strzelanki

Pamiętaj, by za każdym razem wskazać komputerowi bojowemu cel, który będziesz atakował. Poinformowany komputer będzie obliczał punkt wyprzedzenia, w który należy celować – zaznaczony zielonym znacznikiem.

Wszystkie maszyny, tak samo te duże i małe, są najmniej chronione od strony rufy. Wykorzystaj ten fakt, lecz pamiętaj, że twoim najsłabszym miejscem jest także rufa.

Pamiętaj, że w razie potrzeby możesz, podobnie jak w symulatorach LUCASARTS, zarządzać podziałem energii. Możliwość ta jest łatwa przy atakach na duże cele i ucieczkach.



ZAWSZE CZEGOŚ BRAK...

Oczywiście nic nie jest doskonałe, także i WING COMMANDER ma minusy. Jak już wspominałem, fabuła jest dość liniowa. Zastanawia

Start kosmicznym rupieciem



Kosmicznie dobra grafika



COMMANDER 3

to okaże się, że jest to jedna z lepszych strzelanin jakie dotychczas stworzono. Jest mało skomplikowana, przyjemna i bardzo efektowna.

Przy symulatorze warto jeszcze dodać słówko o dźwięku. Programiści wprowadzili dźwiękowe odwzorowanie pola walki – jeśli ktoś leci po twojej lewej stronie, słyszysz go dokładnie w lewym uchu, jeśli ktoś strzela do ciebie z prawej to nie musisz już spoglądać w tamtym kierunku – po prostu słyszysz, że tam jest. Trochę gorzej jest z ukierunkowaniem dźwięków dochodzących z przodu i z tyłu. Muszę przyznać, że efekty te są fajne – można lokalizować przeciwnika w nowy sposób, metodą „na ucho”. Jednakże by słyszeć owe efekty specjalne trzeba mieć dobrą stereofoniczną kartę dźwiękową (w moim przypadku był to GUS) i grać najlepiej w słuchawkach.

JAK STRZELAĆ SKUTECZNIE?

Oto garść spostrzeżeń, które powinny ułatwić eliminację maszyn Kilrathi.

Zawsze, gdy zauważysz przeciwnika, wydaj swoim podwładnym rozkaz złamania formacji. Jeśli będziesz sam wojował to może się okazać, że zestrzelono twoich wingmanów, którzy za wszelką cenę starali się zachować szyk.

Gdy atakujesz duży cel, warto zacząć się najpierw wieżyczkami strzeleckimi rozmieszczonymi na pokładzie statku przeciwnika. Gdy rozwalisz wszystkie wieżyczki, dalej będzie o wiele łatwiej.

Torpedy zachowuj zawsze na duże cele, zaś odpalając inne rakiety poczekaj, aż głowica bojowa namierzy cel.

Yolanda Jillicot

Zawsze lepiej strzelać z wszystkich działek celnie, niż z jednego, cały czas.

Aby przedłużyć sobie zabawę i postawić ambitniejsze wyzwanie, graj na wyższym poziomie trudności. Na grę składa się niewiele więcej niż trzydzieści misji, które można dość szybko skończyć, a przecież szkoda grać tylko przez dwa dni.

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

Duże możliwości programu są uzależnione od mocy twojego komputera. Całkowite minimum dla gry to 486DX/33 i 8 MB RAM – to dla wersji VGA. Dla płynnej akcji i rozdzielczości 640x480 potrzeba Pentium/60 i 16 MB RAM. Oczywiście potrzebna też jest jak najszybsza karta graficzna – najlepiej VLB lub PCI. Przeznacz jak najwięcej miejsca na bufor dyskowy, najlepiej aż 62 MB. Inaczej będziesz tracił mnóstwo czasu, gdy twój dysk i CD-ROM będą przesyłać megabajty informacji. Dla tej gry w wymaganiach, oprócz konfiguracji komputera, powinno widnieć słowo CIERPLIWOŚĆ.

Powyższe wymagania uzmysławiają jak wąskie, szczególnie w polskich realiach, będzie grono odbiorców tej gry. A szkoda.

też bardzo ubogi zestaw komunikatorów radiowych. Zarówno piloci z TCS VICTORY, jak i adepci Kilrahajskiej Wyższej Szkoły Lotniczej potrafią skłębic zaledwie parę zdań. Jedynym człowiekiem, który gada przez radio godzinami jest Rollins – pokładowy oficer komunikacyjny. TCS Victory okazuje się w praktyce malutkim statkiem – wszystkiemu sześć pomieszczeń. Bardzo mało jest załogi – gdzieś tam nieśmiało ktoś przebiegnie, zaś po powrocie z misji wita nas tylko rozdzielona szczeka jakiegoś Murzyna. Gra sprawia takie wrażenie, jakby olbrzymi lotniskowiec kosmiczny był malutką salonką, którą podróżuje w kameralnym nastroju grono przyłoci. Nie sądzę, żeby ORIGIN musiał oszczędzać na statystach, zaś ruchu i dynamizmu naprawdę grze brakuje.

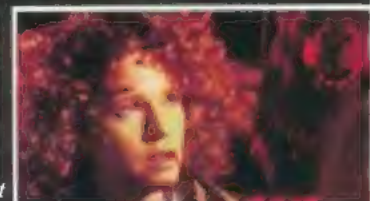


P.S. Specjalnie nie piszę nic o przebiegu akcji. To najlepiej zobaczyć samemu, albo po prostu nie robić smaku. Grę skończyłem trzy razy i trochę mi szkoda Angel Devreaux, ale musicie przyznać, że Flint ma ładny nos.

KaYteck

Dystrybutor: IPS Computer Group

ORIGIN'95
PC: VGA/SVGA, CD-ROM
4
SYMULATOR INTERAKTYWNY FILM
90% 100% 100% 100%
Grafika Dźwięk Mocność





ciężko, a jednak, wydana pod tytułem **WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH**. Zdziwili się, że to kierownik SIEMY nakazało stworzenie nowej nazwy, by nie przypominał słabnącego blasku kolejnych gier z serii QUEST.

WOODRUFF... jest produktem firmy **COKTEL VISION** - niewielkiej francuskiej grupy projektantów i programistów, która została przed dwoma laty włączona do **SIERRA FAMILY**. Wyszło jej to na zdrowie, choć prawie półtoraroczna praca w wydawaniu nowych gier dawała już powody do niepokojów. **WOODRUFF...** nie zawiódł oczekiwań, choć jest to kolejna gra wydana tylko na CD, nie ujrzy jej więc ogromna rzesza graczy.

Proźne też nadzieje na wersję Amigowską - przechodząc na platformy Windows i podwyższoną rozdzielczość **COKTEL VISION** prawdopodobnie na zawsze zrezygnowała z szesnastobitowych platform.

Nie czas jednak na rozdzieranie szat, zajmijmy się na chwilę historią. Działo się to w dalekiej przyszłości, w świecie różnorodnych stworzeń żyjących na granicy istnienia, spychanych w niemożliwość przez bezmyślną działalność ludzkości.

W niewielkiej, przytulnej chatce żył sobie profesor Azimuth, znany wynalazca i konstruktor, którego dzieła ułatwiały znojne życie tubylcom. Profesor właśnie konstruował nowy walkman nadawczo-odbiorczy dla swojego synka, gdy do drzwi chaty załomota-



ła brutalna pięść. Zanim do środka wtargnął najemnik, profesor rozpaczliwie ukrył dzieciaka w skrzyni, a sam nie zdążył się już porwać. Wielka jak bochen łapa schwyciła go i powlokła w dal. Najemnik przed wyjściem zmasakrował z broni ręcznej małego pluszowego misia, po czym wraz z pojmanym profesorem udał się w nieznanym kierunku.



karty dźwiękowej, bez niej gra w ogóle nie daje się uruchomić.

My oczywiście skończymy **WOODRUFF...** tak jak kończyły wszystkie gry. Czy napiszemy o niej szerzej, zależy to tylko od was. Może nie mogąc zagrać s a m e m u, chcielibyście chociaż przeczytać o przygodach sympatycznego Woodruffa?

Martinez

WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH

Tam w skrzyni narodził się tymczasem Woodruff. Mały synek profesora został potraktowany mutageną kakofonią z prawie skonstruowanego walkmana, który z uśmiechem tego berbecha stworzył rozczochranego wyrostka z głupawą mianą. Oto i początek jego wędrówki, a naszej przygody - uratować ojca, pomóc pluszowego niedźwiądka i wywalczyć choć trochę sprawiedliwości w okrutnym świecie. Bohater pozna też znaczenie słowa „Schnibble”, skrywającego tajemniczy wyznalzek ojca.

WOODRUFF... jest grą pełną smutnego humoru, znacznie głębszego i bardziej wyszukanego niż powierzchowne wygłupy w poszczególnych częściach **GOBLINS**. Jest wiele różnorodnych animacji, częste zbliżenia na postacie, pękający z realizacją są też wypowiedzi. Wszystkie konwersacje i rozmowy przekazywane są w formie audio, tzn. nie ma żadnych napisów w dymkach ani u dołu ekranu. To również znak, że niemożliwość jest nie mieć w dzisiejszych czasach



SIERRA'95
 PC Windows:
 VGA, SB,
 CD-ROM
PRZYGDOWA
 100% Grafika 90% Dźwięk 90% Motywacja



Głó czekają wspaniałe przygody w nowym, niesamowitym świecie, który to już raz wykreowany na komputerowym ekranie. Widząc w rolę w grze nazwisko Muriel Tramis można być pewnym, że za chwilę rozpocznie się nieskończone pasmo skaczących w wykonaniu przemiłych stworzeń strojących pocieszne miny. Tak, oto

